MANGAZINE
YOSHIKAZU "YAS"
NUMERO 2
£ 5000
NEMO
BALDIOS
HOBBY FUMETTO

MANGAZINE
YOSHIKAZU "YAS"
NUMERO 2
£ 5000
NEMO
BALDIOS
HOBBY FUMETTO

MANGAZINE

Numero 2, Gennaio-Febbraio 1990

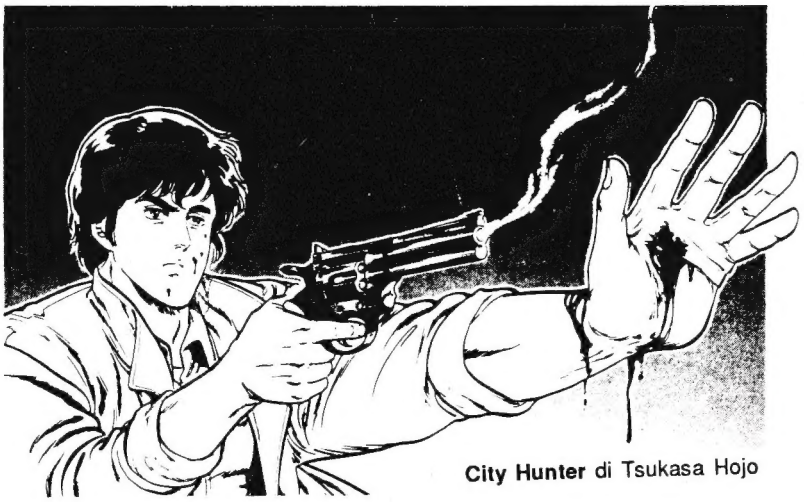
## SOMMARIO


| | |
|---|---|
| **DIRTY PAIR** | pag. 3 |
| **RYGER** | pag. 8 |
| **NEMO** | pag. 9 |
| **YAS** | pag.13 |
| **BALDIOS** | pag.17 |
| **CURIOSITA'** Manga! | pag.20 |
| **CAT'S EYE** | pag.22 |
| Posta | pag.34 |


In copertina: il manifesto del film **Dirty Pair Movie**.

**HOBBY FUMETTO**
presenta
**MANGAZINE**
la prima rivista di fumetto, animazione e cultura giapponese
**Direttore responsabile**
Luigi Bernardi
**Comitato di redazione**
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Barbara Rossi
Andrea Pietroni
Tiziano Capelli
**Collaboratori**
Monica Malavasi
Federico Memola
Norio Nagayama
Sabrina Tunesi
**Consulenza animazione**
Tiziano Capelli
**Linea grafica & Public relations**
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi

Supplemento bimestrale a: **I Quaderni del Fumetto Italiano**
Registrazione n.5401 del 20/9/86 presso il Tribunale di Bologna



**City Hunter** di Tsukasa Hojo

Cari lettori,
eccoci giunti al secondo numero grazie soprattutto alla vostra numerosa partecipazione -credeteci siete veramente in molti-; cogliamo l'occasione per sottolineare il nostro disappunto quando, sfogliando il numero di dicembre di **All American Comics**, ci siamo imbattuti in una delle tante critiche gratuite mai scritte a proposito dei manga giapponesi. Ci stupiamo soprattutto che a fare ciò sia M. Marcello Lupoi, che molti di voi conosceranno se seguono le pubblicazioni Marvel della italiana Star Comics, il quale parla esattamente come coloro che anni fa criticavano i supereroi americani. Vi invitiamo quindi a scrivere numerosi alla redazione della rivista in via Flavio Domiziano, 9 00145 Roma, esponendo i vostri dubbi e le vostre critiche in proposito.
Veniamo ora a noi; sul prossimo numero potrete leggere i risultati del referendum pubblicato nello scorso numero e fra tutti coloro che avranno inviato la scheda entro la fine di febbraio (farà fede il timbro postale) verrà estratto un doppio poster originale di **Venus Wars/Wataru**.
Il nuovo anno non porta solo un cambiamento di prezzo. Abbiamo infatti molti progetti in cantiere, ma dovrete avere un po' di pazienza per vederne i risultati.
Per quanto riguarda questo numero, vi presentiamo la conclusione dell'episodio di **Cat's Eye**, accompagnato da un dettagliato articolo che prende finalmente in esame il fumetto e la sua vera conclusione. Vi proponiamo inoltre, in anteprima, le immagini del nuovo film prodotto dalla TMS, tratto da **Little Nemo in Slumberland** di Winsor McCay, e il tanto atteso finale - mai visto in Italia- della famosa serie animata **Uchuu Senshi Baldios**. Infine potrete leggere il "cineracconto" del film **Dirty Pair**, che a nostro avviso rappresenta in maniera ottimale lo spirito della serie animata che ha spopolato in Giappone nel 1985.
Vi salutiamo quindi invitandovi alle mostre mercato che si terranno a Treviso il 9, 10 e 11 marzo, e a Lucca il 16, 17 e 18 dello stesso mese: lo staff di **Mangazine** sarà presente al completo e a vostra disposizione.

**LA REDAZIONE**

MANGAZINE

Numero 2, Gennaio-Febbraio 1990

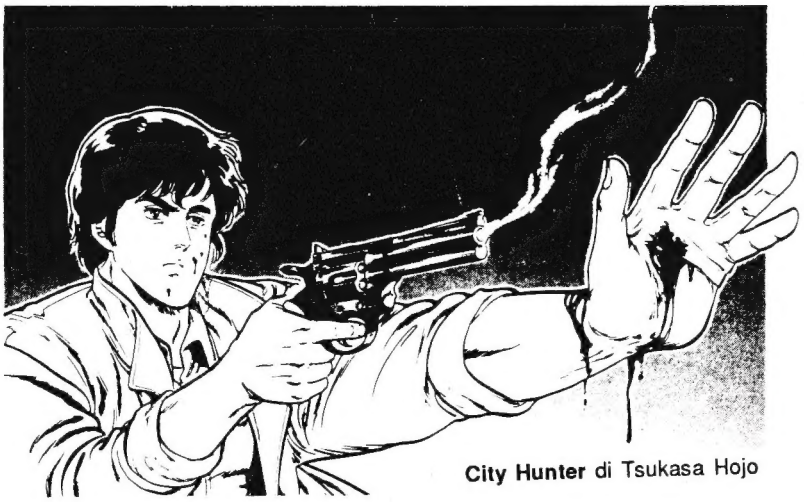
## SOMMARIO


| | |
|---|---|
| **DIRTY PAIR** | pag. 3 |
| **RYGER** | pag. 8 |
| **NEMO** | pag. 9 |
| **YAS** | pag.13 |
| **BALDIOS** | pag.17 |
| **CURIOSITA'** Manga! | pag.20 |
| **CAT'S EYE** | pag.22 |
| Posta | pag.34 |


In copertina: il manifesto del film **Dirty Pair Movie**.

**HOBBY FUMETTO**
presenta
**MANGAZINE**
la prima rivista di fumetto, animazione e cultura giapponese
**Direttore responsabile**
Luigi Bernardi
**Comitato di redazione**
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Barbara Rossi
Andrea Pietroni
Tiziano Capelli
**Collaboratori**
Monica Malavasi
Federico Memola
Norio Nagayama
Sabrina Tunesi
**Consulenza animazione**
Tiziano Capelli
**Linea grafica & Public relations**
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi

Supplemento bimestrale a: **I Quaderni del Fumetto Italiano**
Registrazione n.5401 del 20/9/86 presso il Tribunale di Bologna

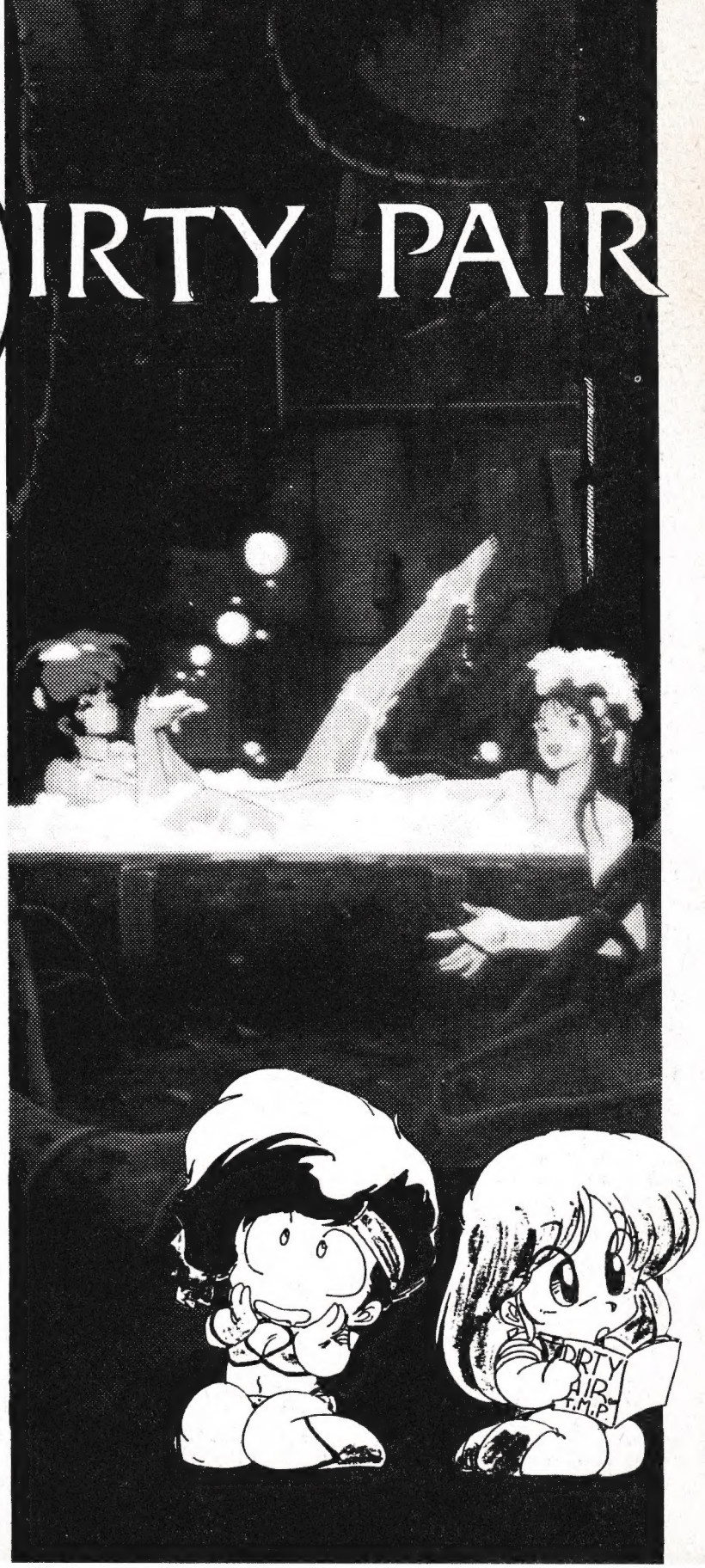


**City Hunter** di Tsukasa Hojo

Cari lettori,
eccoci giunti al secondo numero grazie soprattutto alla vostra numerosa partecipazione -credeteci siete veramente in molti-; cogliamo l'occasione per sottolineare il nostro disappunto quando, sfogliando il numero di dicembre di **All American Comics**, ci siamo imbattuti in una delle tante critiche gratuite mai scritte a proposito dei manga giapponesi. Ci stupiamo soprattutto che a fare ciò sia M. Marcello Lupoi, che molti di voi conosceranno se seguono le pubblicazioni Marvel della italiana Star Comics, il quale parla esattamente come coloro che anni fa criticavano i supereroi americani. Vi invitiamo quindi a scrivere numerosi alla redazione della rivista in via Flavio Domiziano, 9 00145 Roma, esponendo i vostri dubbi e le vostre critiche in proposito.
Veniamo ora a noi; sul prossimo numero potrete leggere i risultati del referendum pubblicato nello scorso numero e fra tutti coloro che avranno inviato la scheda entro la fine di febbraio (farà fede il timbro postale) verrà estratto un doppio poster originale di **Venus Wars/Wataru**.
Il nuovo anno non porta solo un cambiamento di prezzo. Abbiamo infatti molti progetti in cantiere, ma dovrete avere un po' di pazienza per vederne i risultati.
Per quanto riguarda questo numero, vi presentiamo la conclusione dell'episodio di **Cat's Eye**, accompagnato da un dettagliato articolo che prende finalmente in esame il fumetto e la sua vera conclusione. Vi proponiamo inoltre, in anteprima, le immagini del nuovo film prodotto dalla TMS, tratto da **Little Nemo in Slumberland** di Winsor McCay, e il tanto atteso finale - mai visto in Italia- della famosa serie animata **Uchuu Senshi Baldios**. Infine potrete leggere il "cineracconto" del film **Dirty Pair**, che a nostro avviso rappresenta in maniera ottimale lo spirito della serie animata che ha spopolato in Giappone nel 1985.
Vi salutiamo quindi invitandovi alle mostre mercato che si terranno a Treviso il 9, 10 e 11 marzo, e a Lucca il 16, 17 e 18 dello stesso mese: lo staff di **Mangazine** sarà presente al completo e a vostra disposizione.

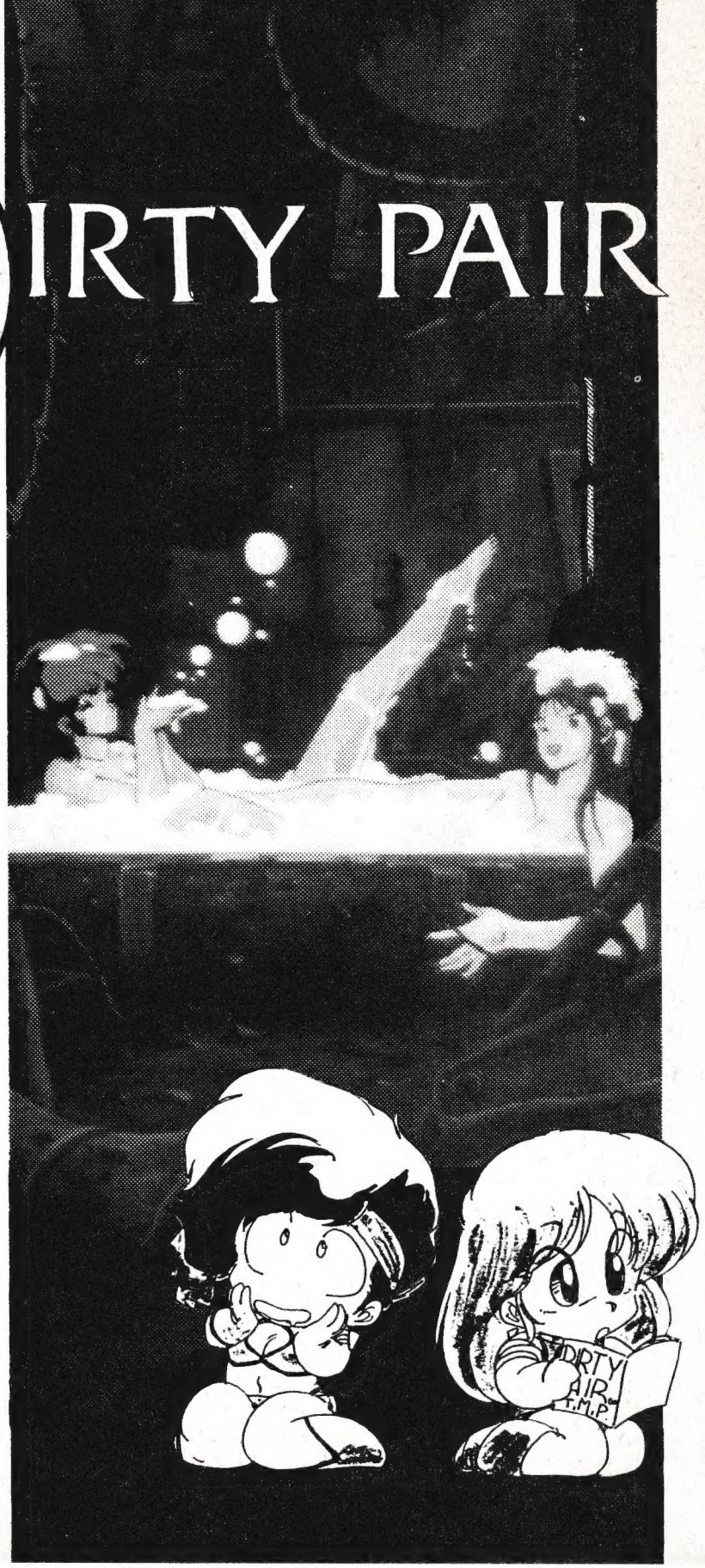
**LA REDAZIONE**

# DIRTY PAIR



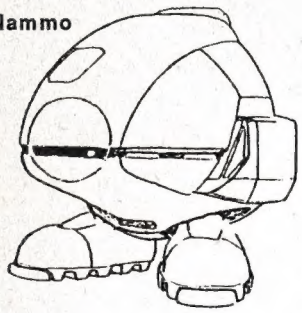

Una delle più brillanti serie fantascientifiche mai create in Giappone, e destinate pertanto a rimanere nella storia dell'animazione, è da attribuire ad Haruka Takachiho, creatore di **Dirty Pair**, già esistente in forma di romanzo.
Ambientato in un'epoca futuribile, in cui l'evoluzione tecnologica non ha cambiato eccessivamente lo stile di vita umana, Dirty Pair mostra le avventure di due scatenate agenti della WWWA, un'agenzia privata nata come supporto alle forze dell'ordine. I loro nomi sono Yuri e Kei, e insieme formano una squadra speciale denominata Lovely Angels, coadiuvate da Mughi, un mite bestione, e Nammo, un buffo automa dotato di personalità propria.
Grazie alla serie animata che la Nippon Sunrise ha trasmesso nel 1985, Dirty Pair ha raggiunto uno dei più alti indici di gradimento in Giappone e ha al suo attivo anche 3 OAV, una nuova serie di episodi da 30 minuti, disponibile anch'essa solo su videocassetta, e un grandioso film da sala cinematografica di cui vi narriamo la trama.

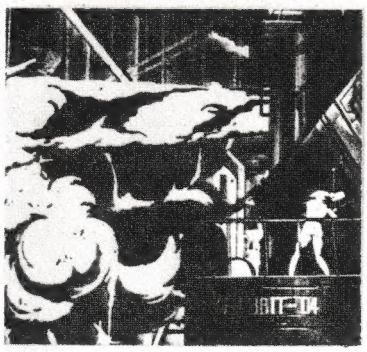
# DIRTY PAIR

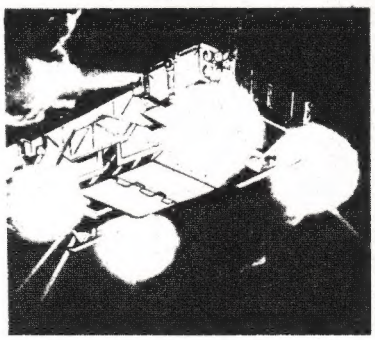



Una delle più brillanti serie fantascientifiche mai create in Giappone, e destinate pertanto a rimanere nella storia dell'animazione, è da attribuire ad Haruka Takachiho, creatore di **Dirty Pair**, già esistente in forma di romanzo.
Ambientato in un'epoca futuribile, in cui l'evoluzione tecnologica non ha cambiato eccessivamente lo stile di vita umana, Dirty Pair mostra le avventure di due scatenate agenti della WWWA, un'agenzia privata nata come supporto alle forze dell'ordine. I loro nomi sono Yuri e Kei, e insieme formano una squadra speciale denominata Lovely Angels, coadiuvate da Mughi, un mite bestione, e Nammo, un buffo automa dotato di personalità propria.
Grazie alla serie animata che la Nippon Sunrise ha trasmesso nel 1985, Dirty Pair ha raggiunto uno dei più alti indici di gradimento in Giappone e ha al suo attivo anche 3 OAV, una nuova serie di episodi da 30 minuti, disponibile anch'essa solo su videocassetta, e un grandioso film da sala cinematografica di cui vi narriamo la trama.

**Nammo**

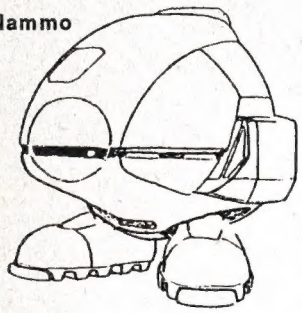


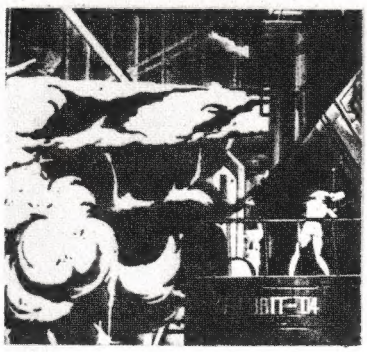


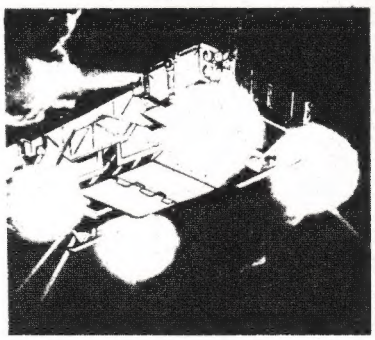


Nel 2141 d.c. l'umanità ha colonizzato ormai centinaia di pianeti, a causa del costante aumento demografico terrestre. Per coprire le distanze fra i vari pianeti in breve tempo, sono necessari particolari sistemi di iperguida, WARP. Per costruire tali congegni è necessario un metallo resistentissimo chiamato vizorium, che, data la sua rarità e utilità, diviene estremamente prezioso nell'arco di pochi anni.
Agana è un pianeta-miniera saturo di sadenga, nuclei rocciosi ad alto contenuto di vizorium grezzo, e due colonie in continuo contrasto fra loro se lo contendono. Durante una notte, una raffineria di vizorium appartenente a Urdas, la nazione socialista, viene attaccata da un gruppo di mostri che si nutrono del prezioso metallo; il capo-manager di Edia, la nazione capitalista, viene immediatamente accusato di sabotaggio industriale dal produttore-generale di Urdas, e per evitare di dover pagare tutti i danni al rivale in affari, contatta la WWWA per condurre alcune indagini in merito.Yuri e Kei vengono così mandate dall'agenzia a investigare sul caso, e più precisamente, alle raffinerie di Urdas attaccate dai mostri. Nel frattempo, in un laboratorio segreto, uno scienziato cerca di estrarre da un mangia-vizorium il suo fluido vitale: è il professor Watsman, degno esemplare della categoria degli "scienziati pazzi", che cerca di creare una nuova razza pseudo-umana servendosi della particolare capacità delle rocce sadenga di assimilare codici genetici di altre forme di vita. I nuclei rocciosi. infatti, non sono altro che lo stadio fossile di un'antica razza di mangia-vizorium. Manipolando la struttura genetica del fluido che egli estrae dei mostruosi esseri di Agana, e proiettandone il nuovo codice nei nuclei sadenga, Watsman ottiene risultati trascurabili e scarsamente durevoli: le creature da lui formate, infatti, si sfaldano completamente nel giro di pochi secondi. L'e-

**Nammo**

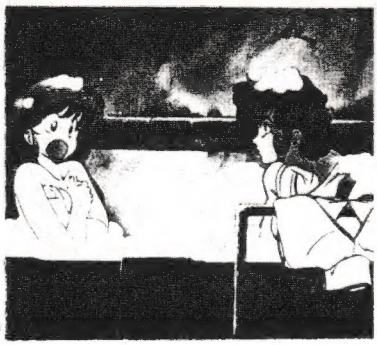


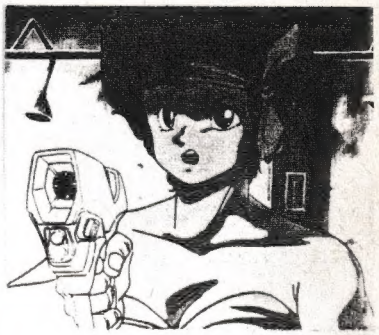


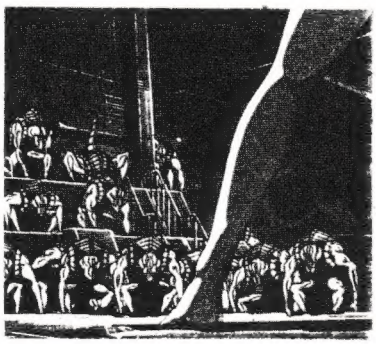


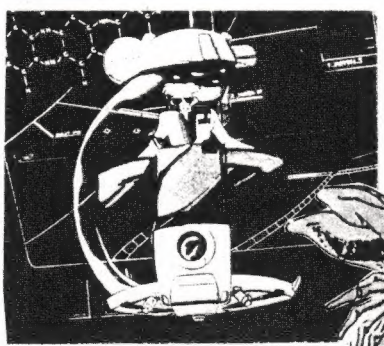
Nel 2141 d.c. l'umanità ha colonizzato ormai centinaia di pianeti, a causa del costante aumento demografico terrestre. Per coprire le distanze fra i vari pianeti in breve tempo, sono necessari particolari sistemi di iperguida, WARP. Per costruire tali congegni è necessario un metallo resistentissimo chiamato vizorium, che, data la sua rarità e utilità, diviene estremamente prezioso nell'arco di pochi anni.
Agana è un pianeta-miniera saturo di sadenga, nuclei rocciosi ad alto contenuto di vizorium grezzo, e due colonie in continuo contrasto fra loro se lo contendono. Durante una notte, una raffineria di vizorium appartenente a Urdas, la nazione socialista, viene attaccata da un gruppo di mostri che si nutrono del prezioso metallo; il capo-manager di Edia, la nazione capitalista, viene immediatamente accusato di sabotaggio industriale dal produttore-generale di Urdas, e per evitare di dover pagare tutti i danni al rivale in affari, contatta la WWWA per condurre alcune indagini in merito.Yuri e Kei vengono così mandate dall'agenzia a investigare sul caso, e più precisamente, alle raffinerie di Urdas attaccate dai mostri. Nel frattempo, in un laboratorio segreto, uno scienziato cerca di estrarre da un mangia-vizorium il suo fluido vitale: è il professor Watsman, degno esemplare della categoria degli "scienziati pazzi", che cerca di creare una nuova razza pseudo-umana servendosi della particolare capacità delle rocce sadenga di assimilare codici genetici di altre forme di vita. I nuclei rocciosi. infatti, non sono altro che lo stadio fossile di un'antica razza di mangia-vizorium. Manipolando la struttura genetica del fluido che egli estrae dei mostruosi esseri di Agana, e proiettandone il nuovo codice nei nuclei sadenga, Watsman ottiene risultati trascurabili e scarsamente durevoli: le creature da lui formate, infatti, si sfaldano completamente nel giro di pochi secondi. L'e-

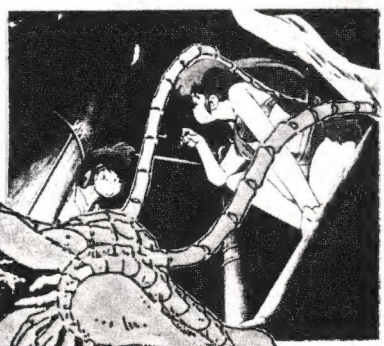
splorazione del tetro impianto si rivela infruttuosa finché, trovata casualmente una stanza per le docce ancora funzionante, le due decidono di farsi un bagno ristoratore; è proprio qui che le due incontrano Kasun D. Kasun, un giovane ladro in "missione privata" che dal condotto d'aria soprastante piomba dritto nella vasca di Yuri. Le manette per Kasun scattano all'istante, in quanto ricercato come contrabbandiere di metalli rari; negando di trovarsi su Agana per loschi traffici, il ragazzo lascia inavvertitamente cadere una piccola piastra di vizorium e la zona viene presto invasa da dozzine di mangia-vizorium. Raggiunta con difficoltà la loro piattaforma aerea , il ragazzo, sottoposto a un movimentato interrogatorio, rivela di essere alla ricerca del professor Watsman. Giunti al compromesso di non ostacolarsi a vicenda, i tre riescono a infiltrarsi nel laboratorio mentre Watsman sfoga su un sadenga le frustrazioni dovute ai continui fallimenti. Kasun, Yuri e Kei ascoltano tutto in equilibrio precario aggrappati a una grossa tubatura del soffitto, e solo dopo l'uscita del professore possono lasciarsi cadere sul pavimento. Tra Kei e Kasun scoppia un violento litigio e i due si scambiano sarcastiche battute sulla presunta professionalità di entrambi; il ragazzo inoltre, accortosi di piacerle, la invita ad essere più femminile per avere qualche speranza di essere ricambiata. Il pavimento svanisce all'improvviso e tutti e tre, cadono in un'ampia sala adibita a incubatrice di sadenga. Il sistema di allarme avverte la presenza di estranei e irraggia i sadenga secondo l'ultimo tipo di essere sottoposto al trattamento del professore: la sala si riempe così di mangia-vizorium, che i tre ragazzi fronteggiano con il solo aiuto di una pistola. Il professor Watsman si accorge di ciò che sta accadendo osservando casualmente uno schermo e corre nella sala di controllo informando Bruno, il fedele maggiordomo-guardia del corpo, di prendere dalla cantina il vino più prezioso. Lo scienziato vede finalmente la possibilità di portare a termine il suo folle "Progetto Eden", utilizzando quegli esseri che stanno combattendo contro i mostri nella sala-incubatrice. Il professore, utilizzando alcune bio-braccia vegetali, cattura Kei e Kasun, mentre Yuri, cammuffatasi con la corazza vuota di un mostro riesce a fuggire inosservata. Kei, svenuta, sogna di parlare con Kasun e capisce di essere innamorata per la prima volta. Il professore sta per compiere, nel frattempo, l'ultima fase dell'esperimento e





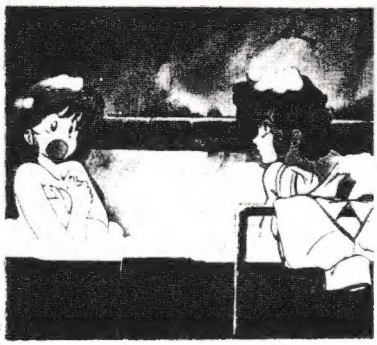


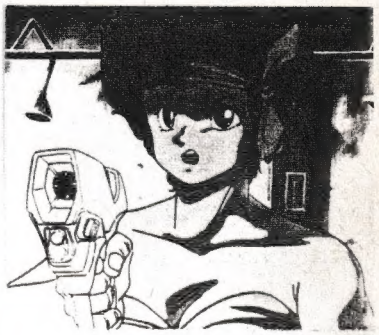


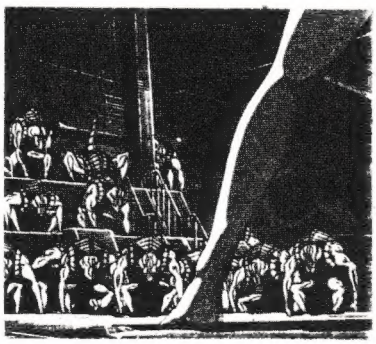


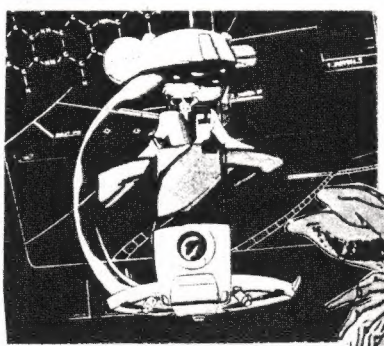
Un mostro mangiavizorium nell'atto di mostrare la sua chilometrica lingua.

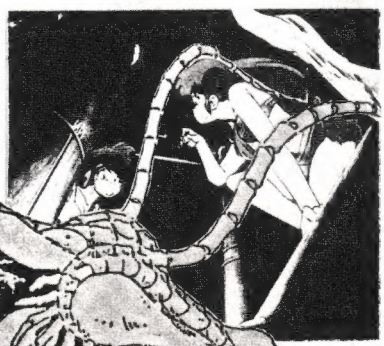
splorazione del tetro impianto si rivela infruttuosa finché, trovata casualmente una stanza per le docce ancora funzionante, le due decidono di farsi un bagno ristoratore; è proprio qui che le due incontrano Kasun D. Kasun, un giovane ladro in "missione privata" che dal condotto d'aria soprastante piomba dritto nella vasca di Yuri. Le manette per Kasun scattano all'istante, in quanto ricercato come contrabbandiere di metalli rari; negando di trovarsi su Agana per loschi traffici, il ragazzo lascia inavvertitamente cadere una piccola piastra di vizorium e la zona viene presto invasa da dozzine di mangia-vizorium. Raggiunta con difficoltà la loro piattaforma aerea , il ragazzo, sottoposto a un movimentato interrogatorio, rivela di essere alla ricerca del professor Watsman. Giunti al compromesso di non ostacolarsi a vicenda, i tre riescono a infiltrarsi nel laboratorio mentre Watsman sfoga su un sadenga le frustrazioni dovute ai continui fallimenti. Kasun, Yuri e Kei ascoltano tutto in equilibrio precario aggrappati a una grossa tubatura del soffitto, e solo dopo l'uscita del professore possono lasciarsi cadere sul pavimento. Tra Kei e Kasun scoppia un violento litigio e i due si scambiano sarcastiche battute sulla presunta professionalità di entrambi; il ragazzo inoltre, accortosi di piacerle, la invita ad essere più femminile per avere qualche speranza di essere ricambiata. Il pavimento svanisce all'improvviso e tutti e tre, cadono in un'ampia sala adibita a incubatrice di sadenga. Il sistema di allarme avverte la presenza di estranei e irraggia i sadenga secondo l'ultimo tipo di essere sottoposto al trattamento del professore: la sala si riempe così di mangia-vizorium, che i tre ragazzi fronteggiano con il solo aiuto di una pistola. Il professor Watsman si accorge di ciò che sta accadendo osservando casualmente uno schermo e corre nella sala di controllo informando Bruno, il fedele maggiordomo-guardia del corpo, di prendere dalla cantina il vino più prezioso. Lo scienziato vede finalmente la possibilità di portare a termine il suo folle "Progetto Eden", utilizzando quegli esseri che stanno combattendo contro i mostri nella sala-incubatrice. Il professore, utilizzando alcune bio-braccia vegetali, cattura Kei e Kasun, mentre Yuri, cammuffatasi con la corazza vuota di un mostro riesce a fuggire inosservata. Kei, svenuta, sogna di parlare con Kasun e capisce di essere innamorata per la prima volta. Il professore sta per compiere, nel frattempo, l'ultima fase dell'esperimento e





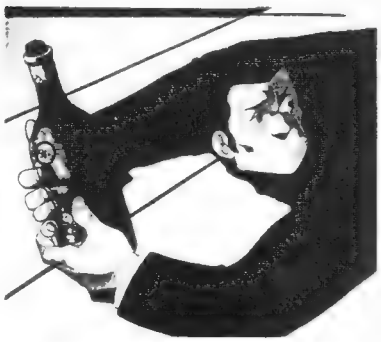


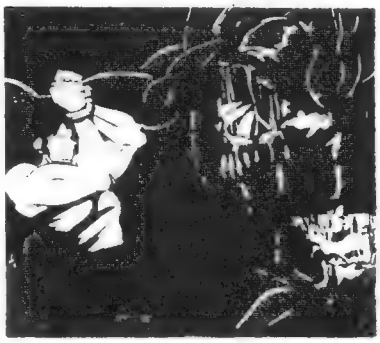


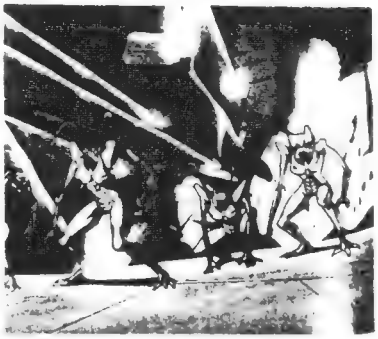


Un mostro mangiavizorium nell'atto di mostrare la sua chilometrica lingua.

si appresta a stappare una preziosa bottiglia di Chateau Lafitte del 1945, prodotto in soli dieci esemplari del valore di 60 milioni di crediti l'uno. Ka rivela finalmente a Kei di essere su Agana per riprendersi la bottiglia, che anni prima era riuscito a rubare, e che Watsman gli aveva successivamente sottratto. Il professore estrae un gene maschile e e uno femminile dai due prigionieri e,preparato il bio-cannone, spara il nuovo codice genetico verso un cumulo di sadenga; chi viene colpito, in realtà, è Yuri, che dà l'illusione al professore della riuscita dell'esperimento. La navetta di Mughi irrompe nel salone scaricando armi ed equipaggiamenti e nel trambusto viene danneggiato il proiettore genetico che irradia in breve tutti i sadenga trasformandoli in mostri dalle sembianze vagamente femminili. Nella conseguente battaglia il laboratorio viene distrutto e Kasun trafitto dalla spada del maggiordomo nel tentativo di recuperare la bottiglia. Ormai rassegnato a morire, Kasun rivela a Kei il suo amore e si offre di coprire la fuga delle ragazze. Una volta catturati i due loschi individui, Kei volge un ultimo sguardo verso l'enorme laboratorio distrutto e vede avvicinarsi tra le fiamme, ustionato e sanguinante ma vivo, Kasun. Lo Chateau Lafitte viene utilizzato così per brindare alla riuscita dell'operazione a bordo della piattaforma volante, e la bottiglia vuota, gettata fuori bordo, colpisce un pannello di controllo. Due antenne irradiano, di conseguenza, tutto il pianeta trasformando i milioni di rocce sadenga presenti nel sottosuolo in mostri che invadono e distruggono gli stati di Edia e di Urdas, accompagnati da un'allegra melodia di chiusura nel più singolare doppio finale dell'animazione giapponese.





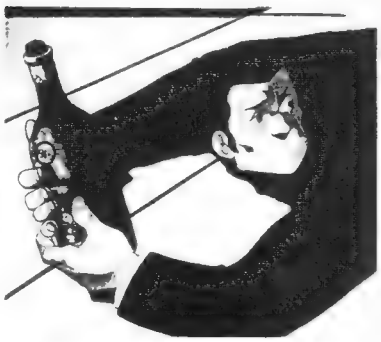


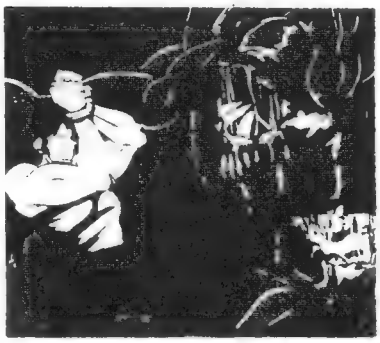
## LOVELY ANGEL!

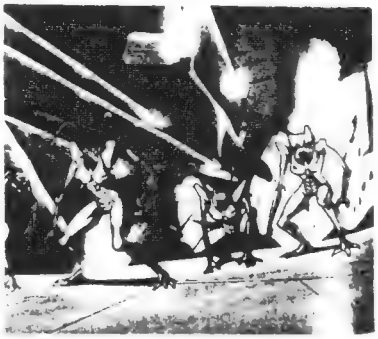
*titolo* DIRTY PAIR
*durata* 80 minuti
*produzione* NIPPON SUNRISE
*editor* HARUKA TAKACHIHO
*soggetto* HIROYUKI HOSHIYAMA
*regia* KATSUYOSHI YATABE
*sceneggiatura* KOUICHI MASHIMO
*character design* TSUKASA DOKITE
*mechanic design* K. MIYATAKE
*scenari* MITSUHARU MIYAMAE
*fotografia* ATSUSHI OKUI
*suono* KOUICHI CHIBA
*produttore* HIRONORI NAKAGAWA

**Una delle buffe navette da sbarco delle Lovely Angel, in dotazione al loro jet stellare. A fianco, la scheda tecnica del film.**

si appresta a stappare una preziosa bottiglia di Chateau Lafitte del 1945, prodotto in soli dieci esemplari del valore di 60 milioni di crediti l'uno. Ka rivela finalmente a Kei di essere su Agana per riprendersi la bottiglia, che anni prima era riuscito a rubare, e che Watsman gli aveva successivamente sottratto. Il professore estrae un gene maschile e e uno femminile dai due prigionieri e,preparato il bio-cannone, spara il nuovo codice genetico verso un cumulo di sadenga; chi viene colpito, in realtà, è Yuri, che dà l'illusione al professore della riuscita dell'esperimento. La navetta di Mughi irrompe nel salone scaricando armi ed equipaggiamenti e nel trambusto viene danneggiato il proiettore genetico che irradia in breve tutti i sadenga trasformandoli in mostri dalle sembianze vagamente femminili. Nella conseguente battaglia il laboratorio viene distrutto e Kasun trafitto dalla spada del maggiordomo nel tentativo di recuperare la bottiglia. Ormai rassegnato a morire, Kasun rivela a Kei il suo amore e si offre di coprire la fuga delle ragazze. Una volta catturati i due loschi individui, Kei volge un ultimo sguardo verso l'enorme laboratorio distrutto e vede avvicinarsi tra le fiamme, ustionato e sanguinante ma vivo, Kasun. Lo Chateau Lafitte viene utilizzato così per brindare alla riuscita dell'operazione a bordo della piattaforma volante, e la bottiglia vuota, gettata fuori bordo, colpisce un pannello di controllo. Due antenne irradiano, di conseguenza, tutto il pianeta trasformando i milioni di rocce sadenga presenti nel sottosuolo in mostri che invadono e distruggono gli stati di Edia e di Urdas, accompagnati da un'allegra melodia di chiusura nel più singolare doppio finale dell'animazione giapponese.







## LOVELY ANGEL!

*titolo* DIRTY PAIR
*durata* 80 minuti
*produzione* NIPPON SUNRISE
*editor* HARUKA TAKACHIHO
*soggetto* HIROYUKI HOSHIYAMA
*regia* KATSUYOSHI YATABE
*sceneggiatura* KOUICHI MASHIMO
*character design* TSUKASA DOKITE
*mechanic design* K. MIYATAKE
*scenari* MITSUHARU MIYAMAE
*fotografia* ATSUSHI OKUI
*suono* KOUICHI CHIBA
*produttore* HIRONORI NAKAGAWA

**Una delle buffe navette da sbarco delle Lovely Angel, in dotazione al loro jet stellare. A fianco, la scheda tecnica del film.**

**Ai due lati, Yuri e Kei.**
In alto alcuni schizzi preparatori ("Settei") di **Dirty Pair: Kasun**, il complicato bozzetto di uno scenario, Kei e Yuri in equipaggiamento da battaglia e le proporzioni di **Mughi** rispetto alle due.

Il film è molto piacevole e non cade mai di tono, ora grazie ai frequenti colpi di scena, ora alle esilaranti gag, ma soprattutto grazie ad una colonna sonora ritmata "tecno-dance" e alla dinamica regia di Katsuyoshi Yatabe.

Degna di rilievo sono le particolarissime immagini dei titoli di testa, basate su giochi di luce e tinte contrastanti, che ricordano in più punti quelle dei vecchi film di **James Bond**. L'animazione, particolarmente curata, raggiunge l'apice nelle scene d'azione, e soprattutto nella sequenza in cui i mostri attaccano i protagonisti al buio, dove i toni di colore sono tutti giocati su una gamma che va dall'azzurro ghiaccio al blu notte.

Coadiuvato da una minuziosa caratterizzazione dei personaggi -divertentissima quella del prof. Watsman- e da una particolareggiata realizzazione degli scenari e dei meccanismi, il film è decisamente uno dei migliori realizzati nel 1987.

**ANDREA BARICORDI**

**Ai due lati, Yuri e Kei.**
In alto alcuni schizzi preparatori ("Settei") di **Dirty Pair: Kasun**, il complicato bozzetto di uno scenario, Kei e Yuri in equipaggiamento da battaglia e le proporzioni di **Mughi** rispetto alle due.

Il film è molto piacevole e non cade mai di tono, ora grazie ai frequenti colpi di scena, ora alle esilaranti gag, ma soprattutto grazie ad una colonna sonora ritmata "tecno-dance" e alla dinamica regia di Katsuyoshi Yatabe.

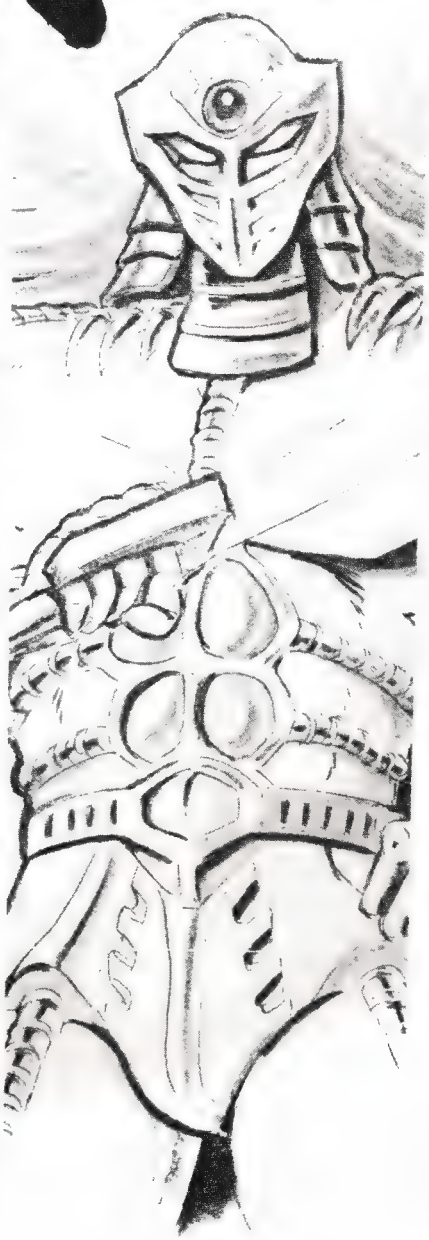
Degna di rilievo sono le particolarissime immagini dei titoli di testa, basate su giochi di luce e tinte contrastanti, che ricordano in più punti quelle dei vecchi film di **James Bond**. L'animazione, particolarmente curata, raggiunge l'apice nelle scene d'azione, e soprattutto nella sequenza in cui i mostri attaccano i protagonisti al buio, dove i toni di colore sono tutti giocati su una gamma che va dall'azzurro ghiaccio al blu notte.

Coadiuvato da una minuziosa caratterizzazione dei personaggi -divertentissima quella del prof. Watsman- e da una particolareggiata realizzazione degli scenari e dei meccanismi, il film è decisamente uno dei migliori realizzati nel 1987.

**ANDREA BARICORDI**

FLASH!

# Jushin Ryger



Go Nagai, il prolifico autore di molti tra i più noti personaggi dell'animazione giapponese come **Great Mazinger**, **Grendizer** (**Goldrake**), **Devilman** e **Getter Robot**, ha creato una nuova serie animata. L'ultimo prodotto della sua inesauribile fantasia si chiama **Juushin Ryger** (letteralmente Ryger, il dio-bestia), e viene pubblicato sulla rivista Comic Bon Bon, edita dalla Kodansha.

Ultimamente, la tendenza dell'animazione giapponese è quella di relegare le serie con i classici robot giganti al mercato delle videocassette; per questo, l'uscita di una serie come Ryger costituisce un'eccezione nel panorama televisivo giapponese.

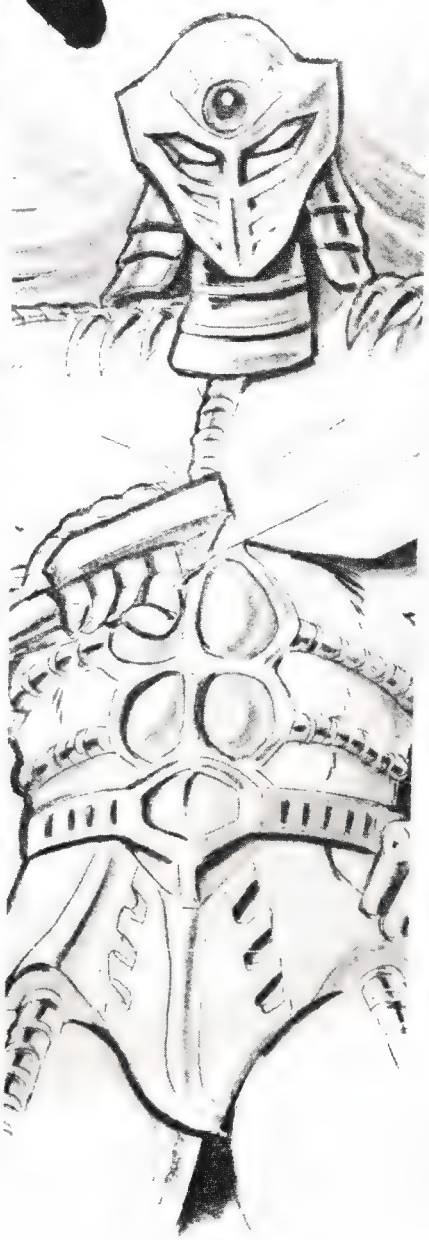
Alla famiglia Taiga, discendente degli dei del bene, è stata tramandata di generazione in generazione un'arma potentissima: una gigantesca armatura vivente (Bio-Armor) di nome Ryger. Alto più di quindici metri, si trova solitamente in un'altra dimensione, ma può essere richiamato dall'ultimo discendente della famiglia Taiga: il dodicenne Ken. Pur con tutta la sua potenza, Ryger ha bisogno di qualcuno che lo guidi contro gli emissari delle divinità del male che, al comando del crudele Ryu Dork, tentano di conquistare la terra. Questo qualcuno è ovviamente Ken che, risucchiato all'interno della cabina di pilotaggio, posta nel ventre di Ryger, è collegato al sistema nervoso del robot tramite appositi legami fissati alla testa, al petto e agli arti. L'aspetto della cabina di pilotaggio è completamente diverso da quello a cui siamo abituati, non ci sono infatti né leve, né pulsanti, non c'è nemmeno un posto dove sedersi. Ken combatte in piedi, trasmettendo i movimenti del proprio corpo al robot tramite i legami; un sistema simile a quello di **Daimos**, trasmesso da poco su Junior TV. Nel palmo della mano destra di Ken c'è un simbolo, la cui forma ricorda un leone, che appare sprigionando un'intensa luce al momento di chiamare Ryger. Il volto del robot è nascosto da una maschera che si apre al grido "fire", conferendogli un aspetto particolarmente animalesco.

Decisamente spettacolari sono le scene d'azione, che coinvolgono i tipici mostri giganti di Nagai, rimodellati, però, secondo le nuove esigenze del pubblico, abituatosi ormai alla tecnologia e ai particolari dettagli delle ultime produzioni.

**TIZIANO CAPELLI**

FLASH!

# Jushin Ryger



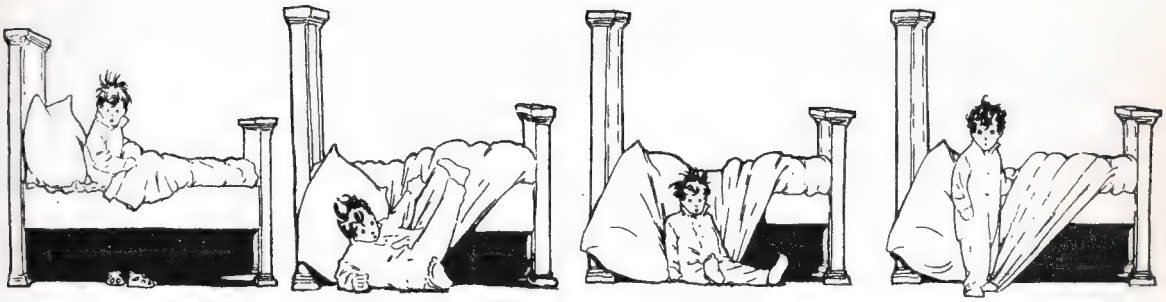
Go Nagai, il prolifico autore di molti tra i più noti personaggi dell'animazione giapponese come **Great Mazinger**, **Grendizer** (**Goldrake**), **Devilman** e **Getter Robot**, ha creato una nuova serie animata. L'ultimo prodotto della sua inesauribile fantasia si chiama **Juushin Ryger** (letteralmente Ryger, il dio-bestia), e viene pubblicato sulla rivista Comic Bon Bon, edita dalla Kodansha.

Ultimamente, la tendenza dell'animazione giapponese è quella di relegare le serie con i classici robot giganti al mercato delle videocassette; per questo, l'uscita di una serie come Ryger costituisce un'eccezione nel panorama televisivo giapponese.

Alla famiglia Taiga, discendente degli dei del bene, è stata tramandata di generazione in generazione un'arma potentissima: una gigantesca armatura vivente (Bio-Armor) di nome Ryger. Alto più di quindici metri, si trova solitamente in un'altra dimensione, ma può essere richiamato dall'ultimo discendente della famiglia Taiga: il dodicenne Ken. Pur con tutta la sua potenza, Ryger ha bisogno di qualcuno che lo guidi contro gli emissari delle divinità del male che, al comando del crudele Ryu Dork, tentano di conquistare la terra. Questo qualcuno è ovviamente Ken che, risucchiato all'interno della cabina di pilotaggio, posta nel ventre di Ryger, è collegato al sistema nervoso del robot tramite appositi legami fissati alla testa, al petto e agli arti. L'aspetto della cabina di pilotaggio è completamente diverso da quello a cui siamo abituati, non ci sono infatti né leve, né pulsanti, non c'è nemmeno un posto dove sedersi. Ken combatte in piedi, trasmettendo i movimenti del proprio corpo al robot tramite i legami; un sistema simile a quello di **Daimos**, trasmesso da poco su Junior TV. Nel palmo della mano destra di Ken c'è un simbolo, la cui forma ricorda un leone, che appare sprigionando un'intensa luce al momento di chiamare Ryger. Il volto del robot è nascosto da una maschera che si apre al grido "fire", conferendogli un aspetto particolarmente animalesco.

Decisamente spettacolari sono le scene d'azione, che coinvolgono i tipici mostri giganti di Nagai, rimodellati, però, secondo le nuove esigenze del pubblico, abituatosi ormai alla tecnologia e ai particolari dettagli delle ultime produzioni.

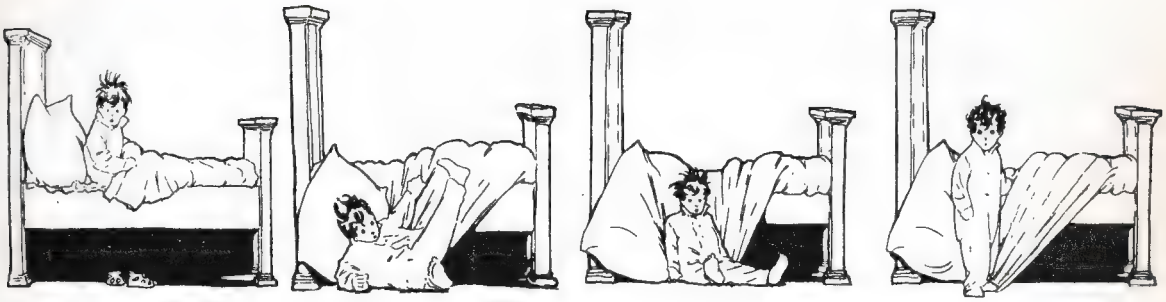
**TIZIANO CAPELLI**



# NEMO

La locandina del film **Nemo** prodotto dalla TMS.

Fanno parte del mondo dei fumetti, alcuni personaggi che malgrado il passare degli anni riescono a mantenere inalterato il proprio fascino e a ripresentarsi puntualmente alle nuove generazioni.
Già da qualche anno la Tokyo Movie Shinsha progettava la realizzazione di un film sulle avventure oniriche di **Little Nemo** e nel 1989 questo progetto è stato portato a termine.
Little Nemo è sicuramente un personaggio fondamentale per la storia del fumetto e della grafica mondiale. Creato da Winsor McCay, un illustratore nato a Spring Lake, nel Michigan, il 26 settembre 1871, fece la sua prima apparizione il 15 ottobre 1905, nel supplemento domenicale del New York Herald e riscosse un immediato successo.
Nemo è un bambino di 5 anni che abita con la sua numerosa famiglia di estrazione borghese in un appartamento di New



# NEMO

La locandina del film **Nemo** prodotto dalla TMS.

Fanno parte del mondo dei fumetti, alcuni personaggi che malgrado il passare degli anni riescono a mantenere inalterato il proprio fascino e a ripresentarsi puntualmente alle nuove generazioni.
Già da qualche anno la Tokyo Movie Shinsha progettava la realizzazione di un film sulle avventure oniriche di **Little Nemo** e nel 1989 questo progetto è stato portato a termine.
Little Nemo è sicuramente un personaggio fondamentale per la storia del fumetto e della grafica mondiale. Creato da Winsor McCay, un illustratore nato a Spring Lake, nel Michigan, il 26 settembre 1871, fece la sua prima apparizione il 15 ottobre 1905, nel supplemento domenicale del New York Herald e riscosse un immediato successo.
Nemo è un bambino di 5 anni che abita con la sua numerosa famiglia di estrazione borghese in un appartamento di New

York. Di notte, quando il sonno prende il sopravvento sulla veglia, egli diviene il protagonista di un unico grande sogno in più puntate nel paese del sonno leggero, Slumberland. Qui la giovane principessa, figlia del re Morpheus, innamorata del simpatico bambino, piange e si dispera per averlo vicino. Così il re invia un messaggero sulla terra, che offre a Nemo un pony di nome Somnus per fargli raggiungere in breve tempo Slumberland. Ma anche così, raggiungere il paese fantastico non è facile e gli ostacoli da sormontare appaiono spesso insuperabili. Per svariate settimane i tentativi del piccolo sognatore si risolvono unicamente in un brusco risveglio, ma finalmente, il 25 febbraio 1906, grazie al paggio di zucchero Candy, egli riesce a raggiungere la meta. A Slumberland Nemo incontra il suo primo nemico: il pagliaccio Flip, membro della famiglia dell'Aurora, capace di

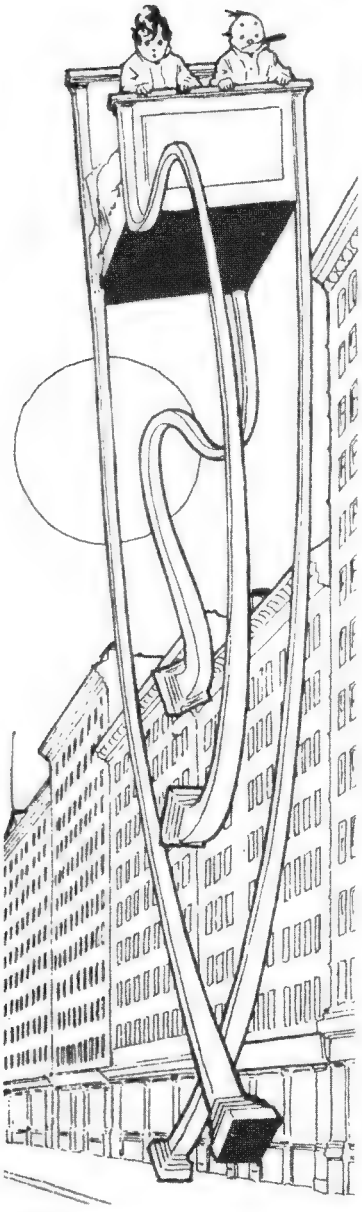
trasformare la notte in giorno. La faccia impertinente di Flip, il suo lungo sigaro e il suo cappello a cilindro dalla scritta " Wake up" (svegliati) erano uno spettacolo tremendo per il bambino, che veniva costretto ogni volta ad interrompere il sonno per la paura. Gli sforzi per mettere il pagliaccio in condizioni di non nuocere, si protraggono fino all'8 luglio dello stesso anno, data in cui Nemo può incontrare la principessa e la domenica successiva i due bambini possono finalmente scambiarsi un tenero

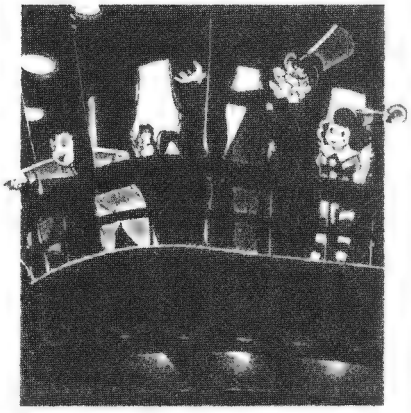
A confronto le due principesse di Slumberland: a sinistra, in un disegno originale di Winsor McCay; in alto, nella versione animata giapponese. Nella pagina a fianco, una caratteristica immagine tratta dal fumetto assieme ad alcuni fotogrammi del cartone animato.

York. Di notte, quando il sonno prende il sopravvento sulla veglia, egli diviene il protagonista di un unico grande sogno in più puntate nel paese del sonno leggero, Slumberland. Qui la giovane principessa, figlia del re Morpheus, innamorata del simpatico bambino, piange e si dispera per averlo vicino. Così il re invia un messaggero sulla terra, che offre a Nemo un pony di nome Somnus per fargli raggiungere in breve tempo Slumberland. Ma anche così, raggiungere il paese fantastico non è facile e gli ostacoli da sormontare appaiono spesso insuperabili. Per svariate settimane i tentativi del piccolo sognatore si risolvono unicamente in un brusco risveglio, ma finalmente, il 25 febbraio 1906, grazie al paggio di zucchero Candy, egli riesce a raggiungere la meta. A Slumberland Nemo incontra il suo primo nemico: il pagliaccio Flip, membro della famiglia dell'Aurora, capace di

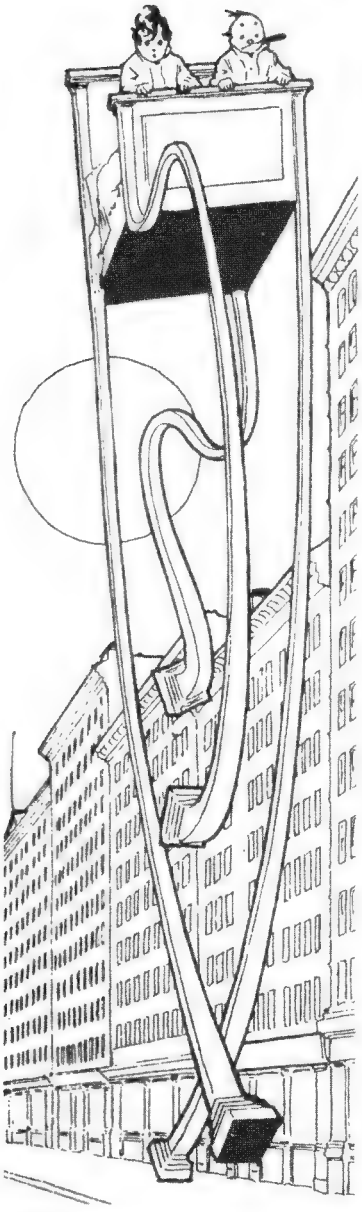
trasformare la notte in giorno. La faccia impertinente di Flip, il suo lungo sigaro e il suo cappello a cilindro dalla scritta " Wake up" (svegliati) erano uno spettacolo tremendo per il bambino, che veniva costretto ogni volta ad interrompere il sonno per la paura. Gli sforzi per mettere il pagliaccio in condizioni di non nuocere, si protraggono fino all'8 luglio dello stesso anno, data in cui Nemo può incontrare la principessa e la domenica successiva i due bambini possono finalmente scambiarsi un tenero

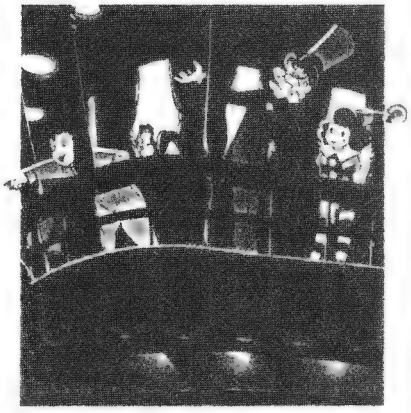
A confronto le due principesse di Slumberland: a sinistra, in un disegno originale di Winsor McCay; in alto, nella versione animata giapponese. Nella pagina a fianco, una caratteristica immagine tratta dal fumetto assieme ad alcuni fotogrammi del cartone animato.





bacio.
I sogni di Little Nemo appassionarono i lettori sino al 1911, poi nel 1912 si provò ad avviare una nuova serie dal titolo **Little Nemo In the land of wonderful dreams** (Little Nemo nella terra dei sogni meravigliosi), ma le nuove tavole furono pubblicate solo per qualche mese, per riprendere infine dal 1924 al 1927. In Italia **Little Nemo** apparve sul Corriere dei Piccoli dal 1912 al 1914, e in seguito su Topolino, nel 1935, con il titolo **Bubl**.
Oggi, a quasi un secolo dalla sua prima apparizione, il piccolo sognatore torna alla ribalta prima come puro riferimento in **Little Ego** di Vittorio Giardino (anche se qui la protagonista è un'affascinante ragazza alle prese con i suoi sogni erotici), e ora con un lungometraggio a cartoni animati.
Realizzare un film di animazione, prendendo come soggetto un personaggio della fama di Nemo è sicuramente un'impresa audace e pericolosa e purtroppo, come spesso accade, il risultato appare alquanto deludente. Nonostante le limitate possibilità tecniche delle macchine che stampavano i supplementi domenicali i primi del secolo, quelle di Nemo risultano tra le migliori tavole a fumetti mai realizzate, grazie al loro elegante stile Li-





bacio.
I sogni di Little Nemo appassionarono i lettori sino al 1911, poi nel 1912 si provò ad avviare una nuova serie dal titolo **Little Nemo In the land of wonderful dreams** (Little Nemo nella terra dei sogni meravigliosi), ma le nuove tavole furono pubblicate solo per qualche mese, per riprendere infine dal 1924 al 1927. In Italia **Little Nemo** apparve sul Corriere dei Piccoli dal 1912 al 1914, e in seguito su Topolino, nel 1935, con il titolo **Bubl**.
Oggi, a quasi un secolo dalla sua prima apparizione, il piccolo sognatore torna alla ribalta prima come puro riferimento in **Little Ego** di Vittorio Giardino (anche se qui la protagonista è un'affascinante ragazza alle prese con i suoi sogni erotici), e ora con un lungometraggio a cartoni animati.
Realizzare un film di animazione, prendendo come soggetto un personaggio della fama di Nemo è sicuramente un'impresa audace e pericolosa e purtroppo, come spesso accade, il risultato appare alquanto deludente. Nonostante le limitate possibilità tecniche delle macchine che stampavano i supplementi domenicali i primi del secolo, quelle di Nemo risultano tra le migliori tavole a fumetti mai realizzate, grazie al loro elegante stile Li-

La sala del trono del re di Slumberland.

berty, agli elementi decorativi e all'accurata scelta cromatica di McCay. Nel film, le soluzioni grafiche e gli elementi architettonici tipici dell'autore non vengono minimamente rispettati. Ecco quindi un Nemo sbiadito e artificioso il cui tratto è palesemente ispirato ai classici della Walt Disney, con la quale la TMS ha già collaborato, curando le animazioni di alcune serie televisive quali **Duck Tales** o **Gummies**. Il nuovo **Nemo** dimostra molti più anni del normale e ha vicino un piccolo scoiattolo che dorme con lui e lo segue in ogni avventura. Anche gli abitanti di Slumberland, che appare più somigliante al Paese delle Meraviglie descritto da Lewis Carrol, subiscono sostanziali modifiche. Il personaggio maggiormente colpito è però la piccola principessa, che perde ogni parvenza di regalità per ridursi ad una scialba ragazzina dai capelli rossi. Gli appassionati dei "comics d'epoca" non riusciranno ad apprezzare questa nuova interpretazione dell'opera di McCay, e l'animazione, anche se fluida, non servirà a rivalutare il film, penalizzato da un confronto diretto con le tavole di inizio secolo.

La produzione giapponese acquisterà una propria dimensione solo se riuscirà ad allontanare da sé il fantasma di Winsor McCay.

**MASSIMILIANO DE GIOVANNI**

Sotto, accanto a **Nemo**, il **Dott. Pill** della TMS

Nemo

La sala del trono del re di Slumberland.

berty, agli elementi decorativi e all'accurata scelta cromatica di McCay. Nel film, le soluzioni grafiche e gli elementi architettonici tipici dell'autore non vengono minimamente rispettati. Ecco quindi un Nemo sbiadito e artificioso il cui tratto è palesemente ispirato ai classici della Walt Disney, con la quale la TMS ha già collaborato, curando le animazioni di alcune serie televisive quali **Duck Tales** o **Gummies**. Il nuovo **Nemo** dimostra molti più anni del normale e ha vicino un piccolo scoiattolo che dorme con lui e lo segue in ogni avventura. Anche gli abitanti di Slumberland, che appare più somigliante al Paese delle Meraviglie descritto da Lewis Carrol, subiscono sostanziali modifiche. Il personaggio maggiormente colpito è però la piccola principessa, che perde ogni parvenza di regalità per ridursi ad una scialba ragazzina dai capelli rossi. Gli appassionati dei "comics d'epoca" non riusciranno ad apprezzare questa nuova interpretazione dell'opera di McCay, e l'animazione, anche se fluida, non servirà a rivalutare il film, penalizzato da un confronto diretto con le tavole di inizio secolo.

La produzione giapponese acquisterà una propria dimensione solo se riuscirà ad allontanare da sé il fantasma di Winsor McCay.

**MASSIMILIANO DE GIOVANNI**

Sotto, accanto a **Nemo**, il **Dott. Pill** della TMS

Nemo

# YOSHIKAZU YAS YASUHIKO

Yoshikazu "Yas" Yasuhiko nasce il 9 dicembre 1947 a Hokkaido. Dopo aver abbandonato gli studi universitari, decide di trasferirsi a Tokyo dove viene assunto alla Mushi Production, ed entra così a far parte dei collaboratori di Osamu Tezuka.

Il primo incarico gli viene affidato nel 1971 e inizia così la sua carriera come assistente disegnatore della serie televisiva **Sasurai no tayoo** ("Vagabondaggio nel sole") trasmesso in Italia come **Jane e Micci**. Dopo aver collaborato ad altre tre serie, **Shin Moomin** (dal fumetto di Tove e Lars Jansson), **Family Classic** e **Wansa Kun**, nel 1973 lascia la Mushi e, raggiunta ormai la popolarità nell'ambito dell'animazione, realizza per la Academy gli storyboard di una delle opere più famose di Reiji Matsumoto: **Uchuu Senkan Yamato** ("L'incrociatore spaziale Yamato"), da noi **Star Blazers**. Nel frattempo comincia a specializzarsi come character designer (caratterizzatore dei personaggi) e nel 1975 realizza i disegni preparatori della serie **Yuusha Rydeen** ("Rydeen il coraggioso"), serie "robotica" che narra le vicende di Hibiki Akira, pilota del robot e discendente degli abitanti di Mu.

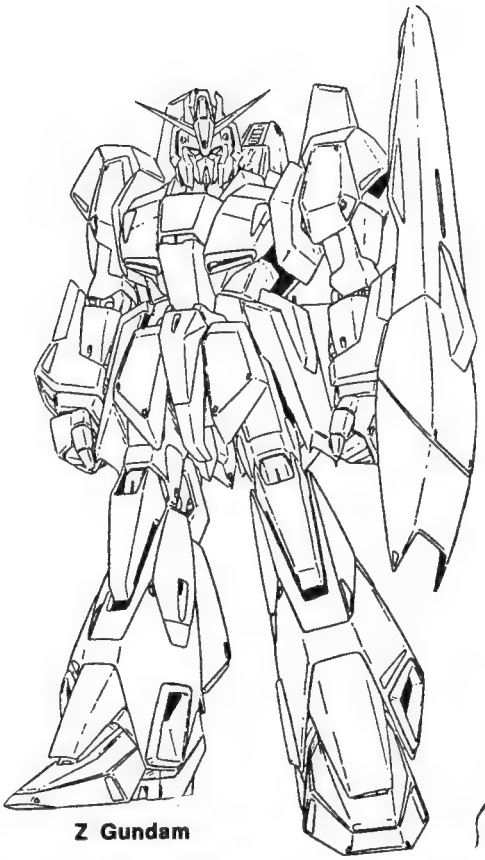
Quattro illustrazioni di Yasuhiko rappresentanti: 1) **Crusher Joe**, 2) **Giant Gorg**, 3) **Arion** e 4) **Gundam**. In alto, di fianco al titolo, l'autocaricatura di Yas.

# YOSHIKAZU YAS YASUHIKO

Yoshikazu "Yas" Yasuhiko nasce il 9 dicembre 1947 a Hokkaido. Dopo aver abbandonato gli studi universitari, decide di trasferirsi a Tokyo dove viene assunto alla Mushi Production, ed entra così a far parte dei collaboratori di Osamu Tezuka.

Il primo incarico gli viene affidato nel 1971 e inizia così la sua carriera come assistente disegnatore della serie televisiva **Sasurai no tayoo** ("Vagabondaggio nel sole") trasmesso in Italia come **Jane e Micci**. Dopo aver collaborato ad altre tre serie, **Shin Moomin** (dal fumetto di Tove e Lars Jansson), **Family Classic** e **Wansa Kun**, nel 1973 lascia la Mushi e, raggiunta ormai la popolarità nell'ambito dell'animazione, realizza per la Academy gli storyboard di una delle opere più famose di Reiji Matsumoto: **Uchuu Senkan Yamato** ("L'incrociatore spaziale Yamato"), da noi **Star Blazers**. Nel frattempo comincia a specializzarsi come character designer (caratterizzatore dei personaggi) e nel 1975 realizza i disegni preparatori della serie **Yuusha Rydeen** ("Rydeen il coraggioso"), serie "robotica" che narra le vicende di Hibiki Akira, pilota del robot e discendente degli abitanti di Mu.

Quattro illustrazioni di Yasuhiko rappresentanti: 1) **Crusher Joe**, 2) **Giant Gorg**, 3) **Arion** e 4) **Gundam**. In alto, di fianco al titolo, l'autocaricatura di Yas.



**Z Gundam**

**Chiru Chiru** (Nuvoletta)

**Kum Kum**

**Amuro Rei** (in Italia, Peter Rei) **Charles Aznavour** (Shia Aznabul)

Inizia così per Yasuhiko la consacrazione come character designer e, l'anno successivo, il lungo sodalizio con una delle più famose case di produzione giapponesi, la Nippon Sunrise, per la quale realizza diverse serie ormai famose come **Choodenji Robot Combattler V** ("Combattler 5, super robot elettromagnetico"), **Muteki Choojin Zanbot 3** ("Zambot 3, il nemico dei superuomini"), **Toosho Daimos** ("Il generale Daimos"), **Muteki Koojin, Daitarn 3** ("Daitarn 3, il nemico degli uomini metallici"), sino ad arrivare a ciò che segnerà l'inizio dell'innovazione nelle storie fantascientifiche sia in Giappone che in Italia, ovvero il famosissimo **Kidoo Senshi Gundam** ("Armatura mobile Gundam"), di cui curerà anche la

In alto a sinistra potete ammirare il modulo **MSZ - 006 Z Gundam**, protagonista della seconda serie a lui dedicata, di cui Yas ha caratterizzato i personaggi umani - come del resto nella prima. Sotto, una tavola del manga **Kaze To Ki No Uta**

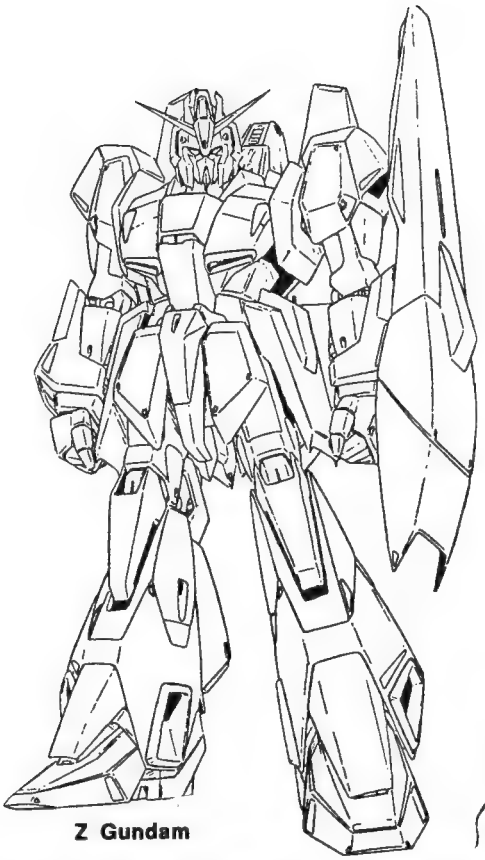
MANGA DI KEIKO TAKEMIYA

anche la seconda serie **Kidoo Senshi Z Gundam**, del 1985.

Volendo descrivere lo stile di Yas, si può dire che la naturale espressività dei suoi personaggi è caratterizzata dal segno estremamente morbido, dato dall'uso esclusivo del pennello, e dall'intensa dinamicità delle forme.

Yasuhiko dimostra talento anche come sceneggiatore, infatti, sulla base del manga da lui realizzato, gli viene affidata l'esecuzione di **Arion**, un intricato racconto mitologico animato con straordinaria maestria, divenuto uno dei maggiori successi del 1986.

L'anno successivo lavora agli storyboard e cura la regia di un singolare OAV intitolato **Kaze to Ki no Uta** ("Il poema del vento e degli alberi"), che trat-



**Z Gundam**

**Chiru Chiru** (Nuvoletta)

**Kum Kum**

**Amuro Rei** (in Italia, Peter Rei) **Charles Aznavour** (Shia Aznabul)

Inizia così per Yasuhiko la consacrazione come character designer e, l'anno successivo, il lungo sodalizio con una delle più famose case di produzione giapponesi, la Nippon Sunrise, per la quale realizza diverse serie ormai famose come **Choodenji Robot Combattler V** ("Combattler 5, super robot elettromagnetico"), **Muteki Choojin Zanbot 3** ("Zambot 3, il nemico dei superuomini"), **Toosho Daimos** ("Il generale Daimos"), **Muteki Koojin, Daitarn 3** ("Daitarn 3, il nemico degli uomini metallici"), sino ad arrivare a ciò che segnerà l'inizio dell'innovazione nelle storie fantascientifiche sia in Giappone che in Italia, ovvero il famosissimo **Kidoo Senshi Gundam** ("Armatura mobile Gundam"), di cui curerà anche la

In alto a sinistra potete ammirare il modulo **MSZ - 006 Z Gundam**, protagonista della seconda serie a lui dedicata, di cui Yas ha caratterizzato i personaggi umani - come del resto nella prima. Sotto, una tavola del manga **Kaze To Ki No Uta**

MANGA DI KEIKO TAKEMIYA

anche la seconda serie **Kidoo Senshi Z Gundam**, del 1985.

Volendo descrivere lo stile di Yas, si può dire che la naturale espressività dei suoi personaggi è caratterizzata dal segno estremamente morbido, dato dall'uso esclusivo del pennello, e dall'intensa dinamicità delle forme.

Yasuhiko dimostra talento anche come sceneggiatore, infatti, sulla base del manga da lui realizzato, gli viene affidata l'esecuzione di **Arion**, un intricato racconto mitologico animato con straordinaria maestria, divenuto uno dei maggiori successi del 1986.

L'anno successivo lavora agli storyboard e cura la regia di un singolare OAV intitolato **Kaze to Ki no Uta** ("Il poema del vento e degli alberi"), che trat-

ta temi inconsueti, almeno per noi occidentali; è infatti una soap opera che racconta la storia d'amore tra due giovani omosessuali, Gilbert e Serge, nell'Inghilterra dell'800, ambientata in un collegio maschile.
Finalmente Yas decide di "mettersi in proprio" creando la Kugatsusha e, nel 1989, grazie al successo ottenuto dal suo manga **Venus Wars** ("Le guerre di Venere"), realizza un film d'animazione sulla stessa sceneggiatura. Per portare a termine quest'opera si avvale della collaborazione di alcuni validi aiutanti tra cui Yuichi Sasamoto (sceneggiatore) e Makoto Kobayashi (disegnatore meccanico), molto conosciuti anche nel panorama dell'animazione televisiva.
Il film è senza dubbio uno dei migliori mai realizzati, sia per la storia che per la tecnica di animazione, e la firma di Yoshikazu Yasuhiko è ancora una volta sinonimo di garanzia.

Sopra: **Doris Weis** e **Yuu Takami**, protagonisti di **Giant Gorg,** serie "robotica" particolarmente curata prodotta per la Nippon Sunrise e, a fianco, **Venus Wars**, di cui potrete leggere informazioni più dettagliate nella prossima pagina. Sotto, **Crusher Joe,** personaggio principale dell'omonimo lungometraggio del 1983, incentrato sulle avventure di una pattuglia spaziale di polizia. Compagni di Joe sono la bionda Alfin, il giovane Ricky e il possente cyborg Taros.

Successore di Amuro alla guida del celebre "mobil suit", **Camille Vidan** odia combattere, e per questo motivo, nel corso della serie impazzisce. Oltre a Z Gundam esiste anche la serie di ZZ Gundam e numerosi special a cui Yas, però, non ha collaborato.

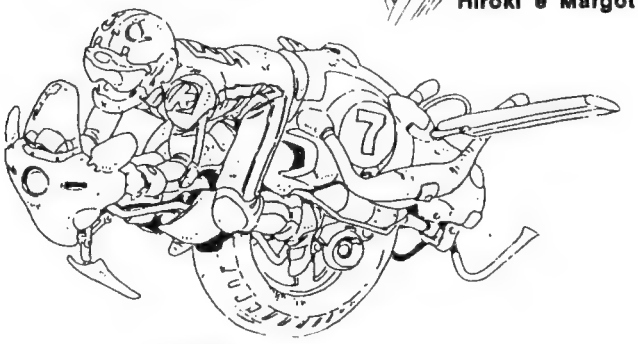
ta temi inconsueti, almeno per noi occidentali; è infatti una soap opera che racconta la storia d'amore tra due giovani omosessuali, Gilbert e Serge, nell'Inghilterra dell'800, ambientata in un collegio maschile.
Finalmente Yas decide di "mettersi in proprio" creando la Kugatsusha e, nel 1989, grazie al successo ottenuto dal suo manga **Venus Wars** ("Le guerre di Venere"), realizza un film d'animazione sulla stessa sceneggiatura. Per portare a termine quest'opera si avvale della collaborazione di alcuni validi aiutanti tra cui Yuichi Sasamoto (sceneggiatore) e Makoto Kobayashi (disegnatore meccanico), molto conosciuti anche nel panorama dell'animazione televisiva.
Il film è senza dubbio uno dei migliori mai realizzati, sia per la storia che per la tecnica di animazione, e la firma di Yoshikazu Yasuhiko è ancora una volta sinonimo di garanzia.

Sopra: **Doris Weis** e **Yuu Takami**, protagonisti di **Giant Gorg,** serie "robotica" particolarmente curata prodotta per la Nippon Sunrise e, a fianco, **Venus Wars**, di cui potrete leggere informazioni più dettagliate nella prossima pagina. Sotto, **Crusher Joe,** personaggio principale dell'omonimo lungometraggio del 1983, incentrato sulle avventure di una pattuglia spaziale di polizia. Compagni di Joe sono la bionda Alfin, il giovane Ricky e il possente cyborg Taros.

Successore di Amuro alla guida del celebre "mobil suit", **Camille Vidan** odia combattere, e per questo motivo, nel corso della serie impazzisce. Oltre a Z Gundam esiste anche la serie di ZZ Gundam e numerosi special a cui Yas, però, non ha collaborato.

# VENUS WARS

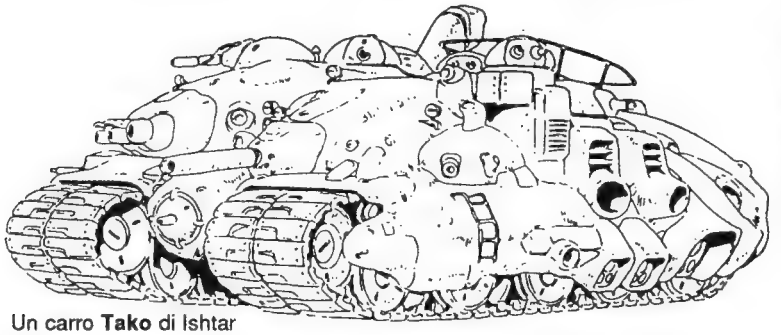
**Hiroki e Margot**



Una **Monobike** da rolling game

**Miranda e Susan**

Primo piano del casco di HIroki



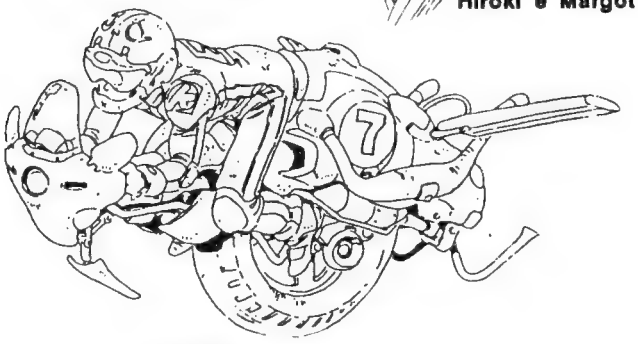
Un carro **Tako** di Ishtar

Il pianeta Venere, a causa dell'impatto sulla sua superficie di giganteschi planetoidi di ghiaccio, si trasforma in un nuovo pianeta con vasti oceani e dall'atmosfera simile a quella della terra. Lo spirito di conquista porterà gli esseri umani a colonizzare Venere, creando così un mondo abitabile sul quale, nel giro di alcuni anni, nascono due nazioni indipendenti: Aphrodia e Ishtar. Le due nazioni entrano presto in conflitto per il controllo del pianeta, dando così inizio alla guerra di Venere. I protagonisti di questa storia sono Hiroki Senoo, Margot Nakamoto e Miranda Cocker, i quali fanno parte di una squadra di "rolling game", un gioco simile al "roller derby" americano, ma con l'uso di moto a una ruota al posto dei pattini a rotelle. I Killer Commanders(questo è il nome della squadra) vengono così arruolati dall'esercito di Aphrodia per le loro capacità fisiche, formando un gruppo d'assalto motorizzato per affrontare i possenti carri armati Tako di Ishtar. Attratta dalle vicende dei giocatori del rolling game, la reporter terrestre Susan Summers decide di unirsi ai Killer Commanders, sicura di ricavare una buona storia per un reportage.

**ANDREA PIETRONI**
**SABRINA TUNESI**

# VENUS WARS

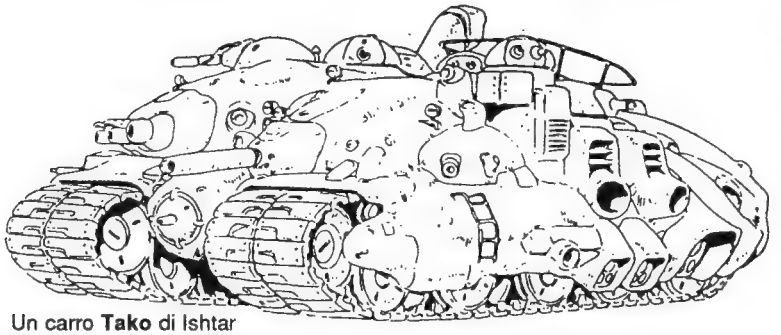
**Hiroki e Margot**



Una **Monobike** da rolling game

**Miranda e Susan**

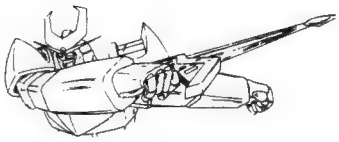
Primo piano del casco di HIroki

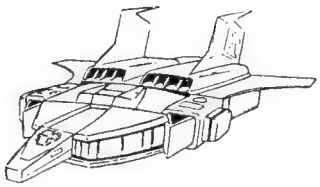


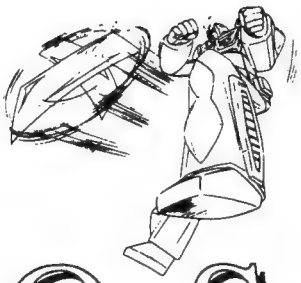
Un carro **Tako** di Ishtar

Il pianeta Venere, a causa dell'impatto sulla sua superficie di giganteschi planetoidi di ghiaccio, si trasforma in un nuovo pianeta con vasti oceani e dall'atmosfera simile a quella della terra. Lo spirito di conquista porterà gli esseri umani a colonizzare Venere, creando così un mondo abitabile sul quale, nel giro di alcuni anni, nascono due nazioni indipendenti: Aphrodia e Ishtar. Le due nazioni entrano presto in conflitto per il controllo del pianeta, dando così inizio alla guerra di Venere. I protagonisti di questa storia sono Hiroki Senoo, Margot Nakamoto e Miranda Cocker, i quali fanno parte di una squadra di "rolling game", un gioco simile al "roller derby" americano, ma con l'uso di moto a una ruota al posto dei pattini a rotelle. I Killer Commanders(questo è il nome della squadra) vengono così arruolati dall'esercito di Aphrodia per le loro capacità fisiche, formando un gruppo d'assalto motorizzato per affrontare i possenti carri armati Tako di Ishtar. Attratta dalle vicende dei giocatori del rolling game, la reporter terrestre Susan Summers decide di unirsi ai Killer Commanders, sicura di ricavare una buona storia per un reportage.

**ANDREA PIETRONI**
**SABRINA TUNESI**





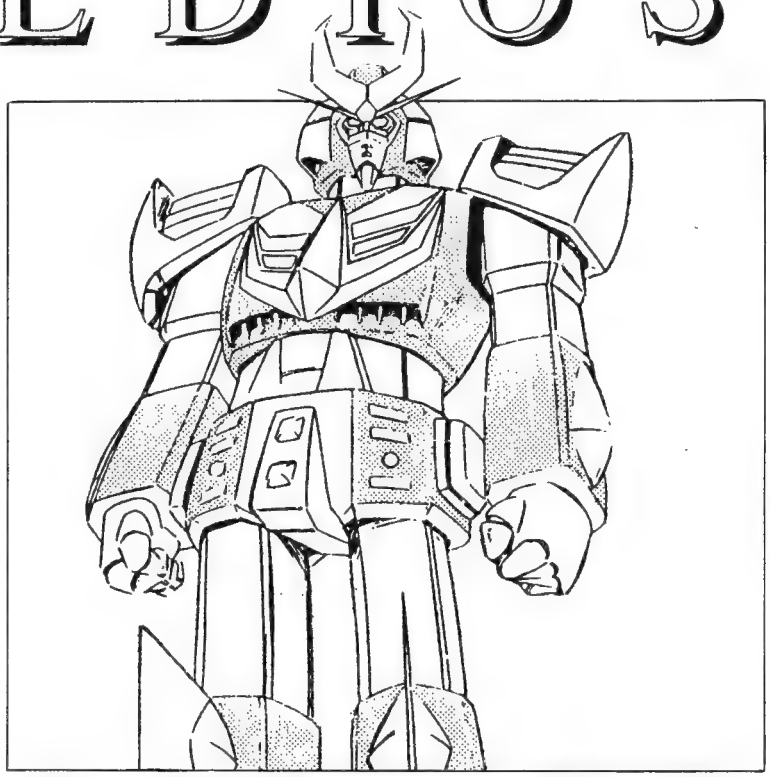


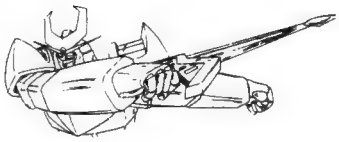
# BALDIOS

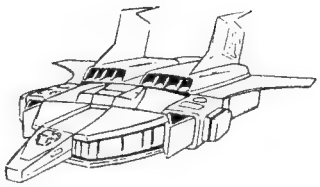
Quello del robot combattente è un genere narrativo che i Giapponesi hanno sviluppato fondendo la loro passione per la robotica ai giganti Oni delle antiche tradizioni popolari. Avendo come principale ingrediente la spettacolarità delle scene d'azione, il filone è stato sfruttato principalmente da cinema, televisione e fumetti.

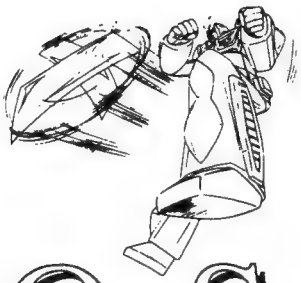
Benché attivi sin dagli anni cinquanta, questi giganti d'acciaio hanno dovuto attendere il 1972 per assurgere a veri e propri idoli della gioventù nipponica. In quell'anno, infatti, Go Nagai, noto autore di fumetti, ottiene un successo strepitoso con **Mazinger Z**, il primo di una folta schiera di robot da lui creati.

Presto altri autori decidono di cimentarsi in questo genere e, fra i non pochi esempi giunti in Italia, quattro serie si distinguono per particolari qualità: **Daitarn 3**, **Gundam**, con il capostipite dei robot realistici, **Goshogun** (ribattezzata da noi **Gotriniton**), e **Baldios**. Quest'ultima rappresenta un perfetto ibrido fra le serie realistiche e quelle di stampo classico. Il Baldios, pur essendo l'unico esemplare prodotto dalla Terra, è però inquadrato nelle file dell'esercito, e, in quanto tale, partecipa sola-







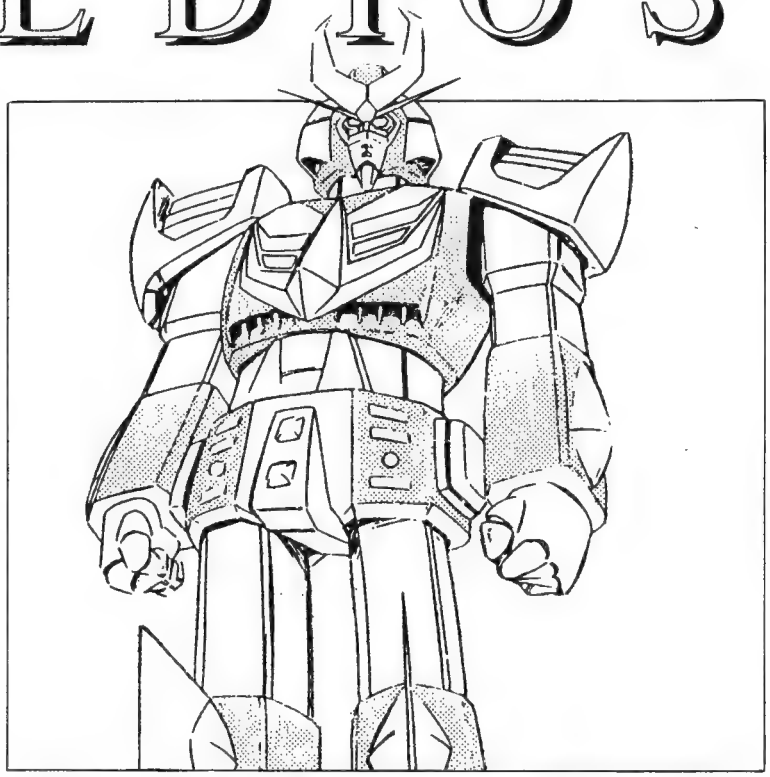


# BALDIOS

Quello del robot combattente è un genere narrativo che i Giapponesi hanno sviluppato fondendo la loro passione per la robotica ai giganti Oni delle antiche tradizioni popolari. Avendo come principale ingrediente la spettacolarità delle scene d'azione, il filone è stato sfruttato principalmente da cinema, televisione e fumetti.

Benché attivi sin dagli anni cinquanta, questi giganti d'acciaio hanno dovuto attendere il 1972 per assurgere a veri e propri idoli della gioventù nipponica. In quell'anno, infatti, Go Nagai, noto autore di fumetti, ottiene un successo strepitoso con **Mazinger Z**, il primo di una folta schiera di robot da lui creati.

Presto altri autori decidono di cimentarsi in questo genere e, fra i non pochi esempi giunti in Italia, quattro serie si distinguono per particolari qualità: **Daitarn 3**, **Gundam**, con il capostipite dei robot realistici, **Goshogun** (ribattezzata da noi **Gotriniton**), e **Baldios**. Quest'ultima rappresenta un perfetto ibrido fra le serie realistiche e quelle di stampo classico. Il Baldios, pur essendo l'unico esemplare prodotto dalla Terra, è però inquadrato nelle file dell'esercito, e, in quanto tale, partecipa sola-



mente ad alcune delle tante battaglie combattute in un prossimo futuro fra il nostro pianeta e gli esuli provenienti da S1, un mondo ormai ridotto a sterminato deserto radioattivo. Sottomessi alla dittatura di Gattler, nuovo imperatore di S1 a seguito di un colpo di stato, gli alieni sono giunti per caso nel sistema solare della Terra a bordo di un'enorme fortezza spaziale, ed individuato il pianeta adatto alle loro esigenze, danno inizio alle ostilità. Protagonista di questa vicenda è Marin, un nativo di S1 sfuggito alle persecuzioni dell'esercito e costretto ad allearsi con i terrestri. Divenuto primo pilota del Baldios, egli costituisce il bersaglio principale di Aphrodia, comandante delle forze d'invasione. Aphrodia intende vendicare il fratello uccisole dal traditore, e non si rende conto di aver ottenuto i gradi non solamente grazie alle proprie capacità, ma anche a causa delle prestazioni di ben altra natura che il dittatore si aspetta da lei. Dopo mesi di aspri combattimenti, per porre fine all'estenuante guerra, gli alieni provocano lo scioglimento dei ghiacci polari, mutando così la fisionomia della Terra. Ma a questo punto riconoscono in essa il proprio pianeta natale, e comprendono di aver viaggiato non attraverso lo spazio, bensì il tempo, e di aver quindi attaccato S1 nel passato.

Anche se ribaltato da un inaspettato quanto pessimistico finale, il tema dell'invasione da parte di extraterrestri potrebbe apparire un po' abusato, ma in realtà gli autori della serie lo utilizzano come puro pretesto per illustrare le molteplici e sempre tragiche sfaccettatura di una guerra. Le situazioni descritte, infatti, sono reperibili in qualsiasi conflitto, ma raramente scadono nella tediosità del déjà vu.

Fra i vari personaggi, alla cui realizzazione grafica ha contribuito Shingo Araki, la dottoressa Queenstain, progettista del Baldios, è uno dei più

**Marin** e **Aphrodia** in una illustrazione. In basso, un'immagine di **Aphrodia** morente.

mente ad alcune delle tante battaglie combattute in un prossimo futuro fra il nostro pianeta e gli esuli provenienti da S1, un mondo ormai ridotto a sterminato deserto radioattivo. Sottomessi alla dittatura di Gattler, nuovo imperatore di S1 a seguito di un colpo di stato, gli alieni sono giunti per caso nel sistema solare della Terra a bordo di un'enorme fortezza spaziale, ed individuato il pianeta adatto alle loro esigenze, danno inizio alle ostilità. Protagonista di questa vicenda è Marin, un nativo di S1 sfuggito alle persecuzioni dell'esercito e costretto ad allearsi con i terrestri. Divenuto primo pilota del Baldios, egli costituisce il bersaglio principale di Aphrodia, comandante delle forze d'invasione. Aphrodia intende vendicare il fratello uccisole dal traditore, e non si rende conto di aver ottenuto i gradi non solamente grazie alle proprie capacità, ma anche a causa delle prestazioni di ben altra natura che il dittatore si aspetta da lei. Dopo mesi di aspri combattimenti, per porre fine all'estenuante guerra, gli alieni provocano lo scioglimento dei ghiacci polari, mutando così la fisionomia della Terra. Ma a questo punto riconoscono in essa il proprio pianeta natale, e comprendono di aver viaggiato non attraverso lo spazio, bensì il tempo, e di aver quindi attaccato S1 nel passato.

Anche se ribaltato da un inaspettato quanto pessimistico finale, il tema dell'invasione da parte di extraterrestri potrebbe apparire un po' abusato, ma in realtà gli autori della serie lo utilizzano come puro pretesto per illustrare le molteplici e sempre tragiche sfaccettatura di una guerra. Le situazioni descritte, infatti, sono reperibili in qualsiasi conflitto, ma raramente scadono nella tediosità del déjà vu.

Fra i vari personaggi, alla cui realizzazione grafica ha contribuito Shingo Araki, la dottoressa Queenstain, progettista del Baldios, è uno dei più

**Marin** e **Aphrodia** in una illustrazione. In basso, un'immagine di **Aphrodia** morente.

anomali nel panorama dell'animazione televisiva. Sebbene il suo ruolo di scienziata tuttofare sia alquanto forzato, la sua caratterizzazione è invece efficace e felicemente riuscita. Divenuta sessualmente frigida in seguito ad una reazione culminata con la scomparsa (e successiva morte) per sua stessa mano dell'amante, Quéenstain è una donna energica che giudica gli uomini unicamente in base al loro valore.

Prodotta dalla Ashi/Kokugaieigasha e trasmessa in Giappone nel 1980, Baldios è una serie di ottimo livello, che avrebbe meritato un apprezzamento maggiore da parte del pubblico italiano.

Purtroppo, dei trentanove episodi che la compongono, gli ultimi sette non sono mai stati trasmessi nel nostro paese, e probabilmente ciò le è stato fatale.

**FEDERICO MEMOLA**

## *IL FINALE*

Sopra, potete vedere lo storyboard delle ultime scene del film.

In seguito allo scioglimento dei ghiacci, provocato dall'eccessivo calore emanato da un sole artificiale, la popolazione si trova decimata dall'immane marea. L'astronave madre Aldebaran, comandata da Gattler, e la base Blue Fixer, governata dal comandante Tsukikage (in Italia Bannister) iniziano lo scontro finale. Durante il conflitto, Marin, a bordo del Pulser Burns, raggiunge l'interno della fortezza Aldebaran, per scontrarsi con il comandante nemico. Si trova così faccia a faccia con Gattler, gli punta la pistola per spararglì, ma è presto disarmato. Entra nella sala Aphrodia, e Gattler le offre la possibilità di vendicare la morte del fratello, uccidendo il ragazzo. Dopo un attimo di esitazione la ragazza spara, ma il bersaglio è il suo superiore, che cade a terra privo di vita. Rivolgendo quindi la pistola verso se stessa, si suicida liberando così Marin da una morte sicura. Nel frattempo, all'esterno, la cruenta battaglia porta alla distruzione di entrambe le fazioni e alla morte delle rispettive armate. Marin, unico superstite, torna quindi sulla Terra, ormai devastata, portando con sé il corpo di Aphrodia, la donna che in realtà aveva sempre amato.

**NORIO NAGAYAMA**

anomali nel panorama dell'animazione televisiva. Sebbene il suo ruolo di scienziata tuttofare sia alquanto forzato, la sua caratterizzazione è invece efficace e felicemente riuscita. Divenuta sessualmente frigida in seguito ad una reazione culminata con la scomparsa (e successiva morte) per sua stessa mano dell'amante, Quéenstain è una donna energica che giudica gli uomini unicamente in base al loro valore.

Prodotta dalla Ashi/Kokugaieigasha e trasmessa in Giappone nel 1980, Baldios è una serie di ottimo livello, che avrebbe meritato un apprezzamento maggiore da parte del pubblico italiano.

Purtroppo, dei trentanove episodi che la compongono, gli ultimi sette non sono mai stati trasmessi nel nostro paese, e probabilmente ciò le è stato fatale.

**FEDERICO MEMOLA**

## *IL FINALE*

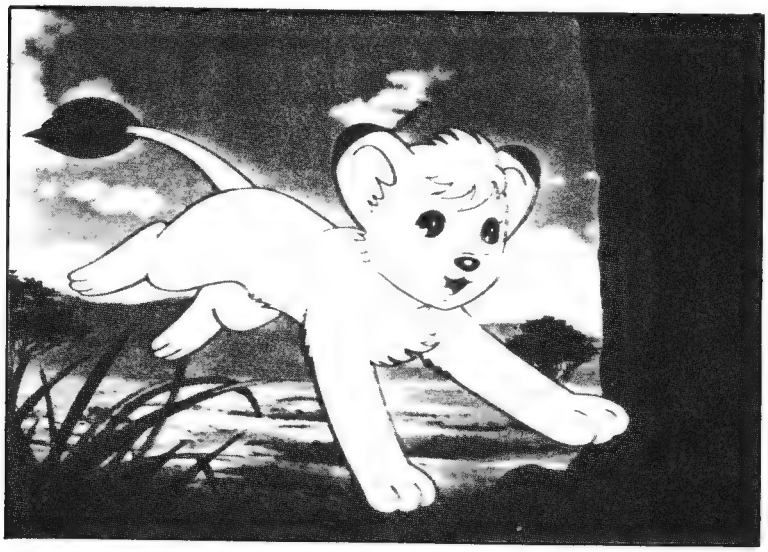
Sopra, potete vedere lo storyboard delle ultime scene del film.

In seguito allo scioglimento dei ghiacci, provocato dall'eccessivo calore emanato da un sole artificiale, la popolazione si trova decimata dall'immane marea. L'astronave madre Aldebaran, comandata da Gattler, e la base Blue Fixer, governata dal comandante Tsukikage (in Italia Bannister) iniziano lo scontro finale. Durante il conflitto, Marin, a bordo del Pulser Burns, raggiunge l'interno della fortezza Aldebaran, per scontrarsi con il comandante nemico. Si trova così faccia a faccia con Gattler, gli punta la pistola per spararglì, ma è presto disarmato. Entra nella sala Aphrodia, e Gattler le offre la possibilità di vendicare la morte del fratello, uccidendo il ragazzo. Dopo un attimo di esitazione la ragazza spara, ma il bersaglio è il suo superiore, che cade a terra privo di vita. Rivolgendo quindi la pistola verso se stessa, si suicida liberando così Marin da una morte sicura. Nel frattempo, all'esterno, la cruenta battaglia porta alla distruzione di entrambe le fazioni e alla morte delle rispettive armate. Marin, unico superstite, torna quindi sulla Terra, ormai devastata, portando con sé il corpo di Aphrodia, la donna che in realtà aveva sempre amato.

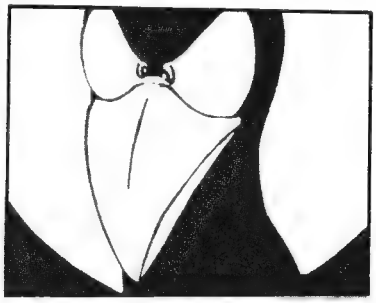
**NORIO NAGAYAMA**

# CURIOSITA'

I diritti di **Akira**, il fumetto di Katsuhiro Otomo, che tanto successo sta riscuotendo negli USA, sono stati acquistati in esclusiva per l'Europa dalla casa editrice francese Glènat, ed è ormai sicura, a marzo, la pubblicazione nel nostro paese a opera della Rizzoli/Glènat Italia. L'autore sarà inoltre in Italia per la presentazione ufficiale del manga. Molto probabilmente verrà distribuito nelle nostre sale cinematografiche anche il lungometraggio d'animazione tratto dal fumetto.



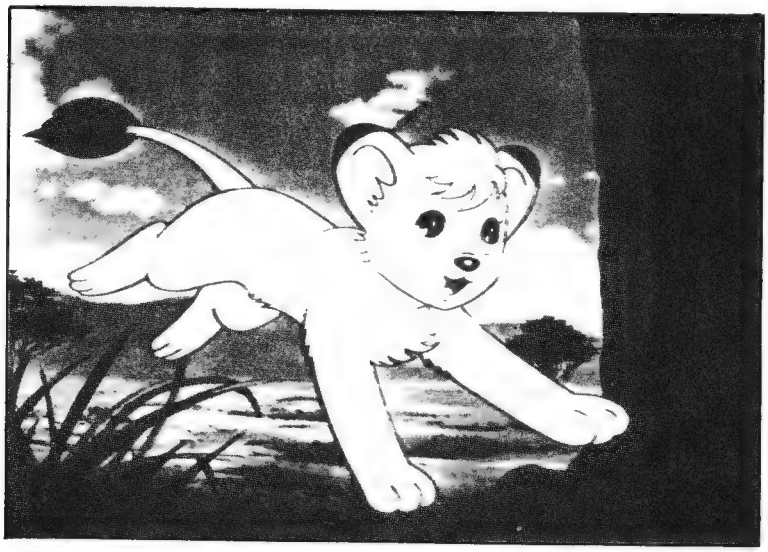
All'interno del film **Mondo Cartoon**, che raccoglie19 cortometraggi a cartoni animati provenienti da diversi paesi, saranno presenti due opere di Osamu Tezuka, fra cui il pluripremiato **Jumping**. L'Italia sarà rappresentata dal nostro Bruno Bozzetto.



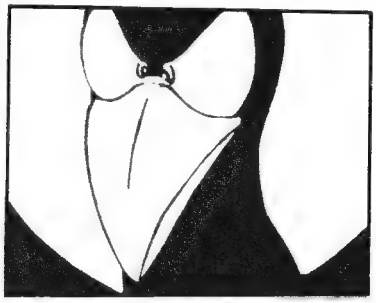
Da ottobre, viene trasmessa in Giappone una nuova serie di **Jungle Taitei** (in Italia **Kimba il leone bianco**), personaggio creato da Osamu Tezuka. Disegni e animazione sono maggiormente curati rispetto alle due precedenti serie realizzate più di vent'anni fa. A questo proposito segnaliamo l'intenzione della Disney di produrre prossimamente "un soggetto originale a cartoni animati, in cui un cucciolo di leone si vede costretto a diventare il re degli animali in seguito alla prematura scomparsa del padre". Il titolo provvisorio è **Il re della giungla** (Jungle Taitei!!). Dato che la Disney ha intenzione di produrre anche Il lago dei cigni -già realizzato in Giappone- speriamo che nessuno biasimi gli studi d'animazione nipponici, che stanno attualmente realizzando la loro versione televisiva a puntate di **Peter Pan** e de **Il libro della giungla.**

# CURIOSITA'

I diritti di **Akira**, il fumetto di Katsuhiro Otomo, che tanto successo sta riscuotendo negli USA, sono stati acquistati in esclusiva per l'Europa dalla casa editrice francese Glènat, ed è ormai sicura, a marzo, la pubblicazione nel nostro paese a opera della Rizzoli/Glènat Italia. L'autore sarà inoltre in Italia per la presentazione ufficiale del manga. Molto probabilmente verrà distribuito nelle nostre sale cinematografiche anche il lungometraggio d'animazione tratto dal fumetto.



All'interno del film **Mondo Cartoon**, che raccoglie19 cortometraggi a cartoni animati provenienti da diversi paesi, saranno presenti due opere di Osamu Tezuka, fra cui il pluripremiato **Jumping**. L'Italia sarà rappresentata dal nostro Bruno Bozzetto.



Da ottobre, viene trasmessa in Giappone una nuova serie di **Jungle Taitei** (in Italia **Kimba il leone bianco**), personaggio creato da Osamu Tezuka. Disegni e animazione sono maggiormente curati rispetto alle due precedenti serie realizzate più di vent'anni fa. A questo proposito segnaliamo l'intenzione della Disney di produrre prossimamente "un soggetto originale a cartoni animati, in cui un cucciolo di leone si vede costretto a diventare il re degli animali in seguito alla prematura scomparsa del padre". Il titolo provvisorio è **Il re della giungla** (Jungle Taitei!!). Dato che la Disney ha intenzione di produrre anche Il lago dei cigni -già realizzato in Giappone- speriamo che nessuno biasimi gli studi d'animazione nipponici, che stanno attualmente realizzando la loro versione televisiva a puntate di **Peter Pan** e de **Il libro della giungla.**

In autunno Italia 7 ha iniziato a trasmettere la serie **F**, del 1988, tratta dal fumetto di Noboru Rokuda, con il titolo **Motori in pista**. Nonostante le iniziali speranze, la serie è stata letteralmente massacrata dalla censura, che non si è limitata a tagliare le scene un po' spinte o qualche schiaffo, ma è addirittura giunta a eliminare, appena possibile, qualsiasi cosa potesse ricollegare l'ambientazione al Giappone. In un episodio si sono volatilizzati ben sette minuti di animazione. Anche **Dragonball**, di Akira Toriyama, trasmesso da ottobre a novembre su Junior TV, ha subito non pochi tagli. Curiosamente, nei primi episodi, scene "scabrose" o "volgari" sono state mantenute come in originale, mentre negli ultimi sono state omesse intere sequenze, dando origine alle solite odiose incongruenze.

I fans di **Maison Ikkoku** dovranno pazientare per vedere la fine della serie in onda su Junior TV; per ora infatti sono in programma solo i primi 52 episodi. Vi anticipiamo, comunque, il matrimonio di **Godai** e **Kyoko**, che presto vedrete sulla stessa rete, assieme al continuo di **Dragonball**.
Un grande ritorno è previsto a marzo, al termine della serie **Il grande Mazinga**: **Danguard**, l'unica storia di robot creata da Reiji Matsumoto, conosciuto in Italia per **Capitan Harlock** (Uchuu Kaizoku Captain Harlock), **Galaxi Express 999** (Ginga Tetsudo 999) e **Star Blazers** (Uchuu Senkan Yamato).

In autunno Italia 7 ha iniziato a trasmettere la serie **F**, del 1988, tratta dal fumetto di Noboru Rokuda, con il titolo **Motori in pista**. Nonostante le iniziali speranze, la serie è stata letteralmente massacrata dalla censura, che non si è limitata a tagliare le scene un po' spinte o qualche schiaffo, ma è addirittura giunta a eliminare, appena possibile, qualsiasi cosa potesse ricollegare l'ambientazione al Giappone. In un episodio si sono volatilizzati ben sette minuti di animazione. Anche **Dragonball**, di Akira Toriyama, trasmesso da ottobre a novembre su Junior TV, ha subito non pochi tagli. Curiosamente, nei primi episodi, scene "scabrose" o "volgari" sono state mantenute come in originale, mentre negli ultimi sono state omesse intere sequenze, dando origine alle solite odiose incongruenze.

I fans di **Maison Ikkoku** dovranno pazientare per vedere la fine della serie in onda su Junior TV; per ora infatti sono in programma solo i primi 52 episodi. Vi anticipiamo, comunque, il matrimonio di **Godai** e **Kyoko**, che presto vedrete sulla stessa rete, assieme al continuo di **Dragonball**.
Un grande ritorno è previsto a marzo, al termine della serie **Il grande Mazinga**: **Danguard**, l'unica storia di robot creata da Reiji Matsumoto, conosciuto in Italia per **Capitan Harlock** (Uchuu Kaizoku Captain Harlock), **Galaxi Express 999** (Ginga Tetsudo 999) e **Star Blazers** (Uchuu Senkan Yamato).

# MANGA!

# CAT'S EYE

Negli ultimi anni si riscontra sempre più spesso nei disegnatori giapponesi la tendenza a rendere graficamente realistico il tratto dei loro personaggi distaccandosi così da certi stereotipi con i quali il fumetto nipponico si è ed è stato identificato fino ad ora. Tutto ciò è senz'altro dovuto all'influenza che ora come non mai l'occidente sembra esercitare su di essi, e soprattutto su quelle che sono considerate le nuove leve del fumetto in Giappone. **Cat's Eye**, di Tsukasa Hojo, rispetta appunto questi canoni. Pubblicato a partire dal 1982 su Shoonen Jump Comics, si presenta all'occhio del lettore come un fumetto dal disegno semi-realistico con storie ben strutturate e fondate su uno schema sostanzialmente semplice, nelle quali la fantasia dell'autore è in grado di spaziare liberamente, arricchendo e colorando le vicende che assumono ora toni drammatici ora ironici, senza mai scadere di tono.

In seguito alla popolarità raggiunta in Giappone dal fumetto, nel 1983 viene realizzata, sulla base del manga originale, una versione animata di 72 episodi prodotta dalla Tokyo Movie Shinsha e giunta in Italia con il titolo **Occhi di gatto**. La trama di questa commedia poliziesca rispetta in parte quella del fumetto.

Tre sorelle, Ai, Rui e Hitomi Kisugi, gestiscono il Coffe House Cat's Eye, un locale ben avviato; ma questa facciata rispettabile nasconde in realtà un'attività ben rischiosa: il furto di opere d'arte. I colpi messi a segno dalla banda Cat's Eye, apparentemente scollegati fra loro, hanno invece un fine comune: ritrovare il pittore Heinz, loro padre, attraverso la ricostruzione della sua collezione privata di opere d'arte, nelle quali è celato il segreto della sua scomparsa. Il fine, dunque, giustifica i mezzi, anche se poi, nel diciottesimo ed ultimo volume del manga originale, il finale è ancora tutto in discussione. Dopo migliaia di tavole e innumerevoli peripezie, il trio riesce a ricostruire quasi interamente la "collezione Heinz". Degli ultimi tre quadri mancanti, il primo viene rubato con facilità, il secondo viene vinto in una scommessa, mentre il terzo è il premio in palio di una sfida lanciata da un oscuro individuo, Kranaff, pittore affermato e proprietario di una galleria d'arte. L'impresa è ardua, ma le ragazze non si

# MANGA!

# CAT'S EYE

Negli ultimi anni si riscontra sempre più spesso nei disegnatori giapponesi la tendenza a rendere graficamente realistico il tratto dei loro personaggi distaccandosi così da certi stereotipi con i quali il fumetto nipponico si è ed è stato identificato fino ad ora. Tutto ciò è senz'altro dovuto all'influenza che ora come non mai l'occidente sembra esercitare su di essi, e soprattutto su quelle che sono considerate le nuove leve del fumetto in Giappone. **Cat's Eye**, di Tsukasa Hojo, rispetta appunto questi canoni. Pubblicato a partire dal 1982 su Shoonen Jump Comics, si presenta all'occhio del lettore come un fumetto dal disegno semi-realistico con storie ben strutturate e fondate su uno schema sostanzialmente semplice, nelle quali la fantasia dell'autore è in grado di spaziare liberamente, arricchendo e colorando le vicende che assumono ora toni drammatici ora ironici, senza mai scadere di tono.

In seguito alla popolarità raggiunta in Giappone dal fumetto, nel 1983 viene realizzata, sulla base del manga originale, una versione animata di 72 episodi prodotta dalla Tokyo Movie Shinsha e giunta in Italia con il titolo **Occhi di gatto**. La trama di questa commedia poliziesca rispetta in parte quella del fumetto.

Tre sorelle, Ai, Rui e Hitomi Kisugi, gestiscono il Coffe House Cat's Eye, un locale ben avviato; ma questa facciata rispettabile nasconde in realtà un'attività ben rischiosa: il furto di opere d'arte. I colpi messi a segno dalla banda Cat's Eye, apparentemente scollegati fra loro, hanno invece un fine comune: ritrovare il pittore Heinz, loro padre, attraverso la ricostruzione della sua collezione privata di opere d'arte, nelle quali è celato il segreto della sua scomparsa. Il fine, dunque, giustifica i mezzi, anche se poi, nel diciottesimo ed ultimo volume del manga originale, il finale è ancora tutto in discussione. Dopo migliaia di tavole e innumerevoli peripezie, il trio riesce a ricostruire quasi interamente la "collezione Heinz". Degli ultimi tre quadri mancanti, il primo viene rubato con facilità, il secondo viene vinto in una scommessa, mentre il terzo è il premio in palio di una sfida lanciata da un oscuro individuo, Kranaff, pittore affermato e proprietario di una galleria d'arte. L'impresa è ardua, ma le ragazze non si

scoraggiano, superano i trabocchetti e raggiungono la sala dov'è custodita l'ultima opera del padre. Le aspetta però una sorpresa: Heinz si trova seduto al centro della stanza, anche se presto si rivela come un semplice ologramma. Una voce le invita a raggiungere l'ultimo piano dell'edificio per riabbracciare il loro vero padre. Solo Hitomi, lasciate indietro le sorelle, raggiunge la meta evitando numerose trappole; l'uomo che però incontra si presenta come Kranaff. Questi è in realtà il fratello gemello del padre delle ragazze e confessa di aver tenuto prigioniero Heinz fino alla sua fuga, per poterne così firmare le opere. Vittima di rimorsi di coscienza, Kranaff si suicida.

Le tre ragazze decidono di trasferirsi a Los Angeles per proseguire le indagini, ma prima di partire Hitomi rivela al fidanzato la sua doppia identità

e gli restituisce l'anello e gli ultimi quadri lasciandolo sconvolto. Toshio decide così di dimettersi dalla polizia, ma poco tempo dopo viene chiamato a Los Angeles: Hitomi ha contratto una meningite virale e ha perso la memoria, perciò il ragazzo decide di trasferirsi in America per viverle accanto.

A differenza della serie animata, nel fumetto Toshio è affiancato da altri due colleghi, oltre ad Alice (in realtà Mitsuko Asatani): Takeshi Hirano, affascinato dalla bella Rui, Takehuchi, infatuato della giovane Ai. Infine compare nel manga un altro rilevante personaggio, Akira Kamiya, soprannominato Nezumi ("Topo"), un simpatico ladro innamorato di Rui, che conosce la vera identità delle "gatte".

Hojo sa caratterizzare perfettamente ogni personaggio anche sotto il profilo psicologico, lo si nota soprattutto in Toshio e Hitomi, il primo combattuto fra l'amore per lei e l'ambiguo sentimento che prova per una delle gatte (Hitomi stessa) e la seconda gelosa del suo alter ego.

Divenuto in breve tempo una star del fumetto giapponese, Tsukasa Hojo crea immediatamente un nuovo personaggio per sostituire **Cat's eye** sulle pagine della stessa rivista. Viene così alla luce nel 1986 **City Hunter**, anche qui il successo di pubblico e critica non tarda ad arrivare: nascono così le avventure televisive del detective-killer Ryo Saeba, protagonista imprevedibile e libertino del fumetto.

Il 1989 segna invece l'uscita della più recente produzione di questo autore, **Splash**, una serie attualmente pubblicata a puntate sulla rivista Super Jump.

**BARBARA ROSSI**

scoraggiano, superano i trabocchetti e raggiungono la sala dov'è custodita l'ultima opera del padre. Le aspetta però una sorpresa: Heinz si trova seduto al centro della stanza, anche se presto si rivela come un semplice ologramma. Una voce le invita a raggiungere l'ultimo piano dell'edificio per riabbracciare il loro vero padre. Solo Hitomi, lasciate indietro le sorelle, raggiunge la meta evitando numerose trappole; l'uomo che però incontra si presenta come Kranaff. Questi è in realtà il fratello gemello del padre delle ragazze e confessa di aver tenuto prigioniero Heinz fino alla sua fuga, per poterne così firmare le opere. Vittima di rimorsi di coscienza, Kranaff si suicida.

Le tre ragazze decidono di trasferirsi a Los Angeles per proseguire le indagini, ma prima di partire Hitomi rivela al fidanzato la sua doppia identità

e gli restituisce l'anello e gli ultimi quadri lasciandolo sconvolto. Toshio decide così di dimettersi dalla polizia, ma poco tempo dopo viene chiamato a Los Angeles: Hitomi ha contratto una meningite virale e ha perso la memoria, perciò il ragazzo decide di trasferirsi in America per viverle accanto.

A differenza della serie animata, nel fumetto Toshio è affiancato da altri due colleghi, oltre ad Alice (in realtà Mitsuko Asatani): Takeshi Hirano, affascinato dalla bella Rui, Takehuchi, infatuato della giovane Ai. Infine compare nel manga un altro rilevante personaggio, Akira Kamiya, soprannominato Nezumi ("Topo"), un simpatico ladro innamorato di Rui, che conosce la vera identità delle "gatte".

Hojo sa caratterizzare perfettamente ogni personaggio anche sotto il profilo psicologico, lo si nota soprattutto in Toshio e Hitomi, il primo combattuto fra l'amore per lei e l'ambiguo sentimento che prova per una delle gatte (Hitomi stessa) e la seconda gelosa del suo alter ego.

Divenuto in breve tempo una star del fumetto giapponese, Tsukasa Hojo crea immediatamente un nuovo personaggio per sostituire **Cat's eye** sulle pagine della stessa rivista. Viene così alla luce nel 1986 **City Hunter**, anche qui il successo di pubblico e critica non tarda ad arrivare: nascono così le avventure televisive del detective-killer Ryo Saeba, protagonista imprevedibile e libertino del fumetto.

Il 1989 segna invece l'uscita della più recente produzione di questo autore, **Splash**, una serie attualmente pubblicata a puntate sulla rivista Super Jump.

**BARBARA ROSSI**

... ED ORA DALL'ALTRA PARTE! SDRAIATEVI SUL FIANCO E SPINGETE IN ALTO LA GAMBA! E... HOP
SECONDA PARTE.
HOP HOP
PIU' IN SU, ORA!
COSI'! ANCORA, DI PIU'!
TOSHIO! COME MAI QUESTA IMPROVVISA PASSIONE PER LA TELEVISIONE?
HAH! SE N'E' ACCORTA FINALMENTE!
E QUESTO SAREBBE EROTICO?!? T.H.
BE'?! SONO UN UOMO, NO?
UHN
UHN
UHN
AH
E' LOGICO CHE MI PIACCIANO QUESTE COSE, NON TROVI?
SE LO DICI TU...
BENE... FASE 1... OK!
SEMBRA CHE TOSHIO VOGLIA DARSI ALL'AEROBICA, SAI?
COS'?!
CHE TENERO ECCO PERCHE' E' SEMPRE ATTACCATO ALLA TV!
NO NO NO NO NO!
?
NON E' COSI' CHE DOVEVA ANDARE!

... ED ORA DALL'ALTRA PARTE! SDRAIATEVI SUL FIANCO E SPINGETE IN ALTO LA GAMBA! E... HOP
SECONDA PARTE.
HOP HOP
PIU' IN SU, ORA!
COSI'! ANCORA, DI PIU'!
TOSHIO! COME MAI QUESTA IMPROVVISA PASSIONE PER LA TELEVISIONE?
HAH! SE N'E' ACCORTA FINALMENTE!
E QUESTO SAREBBE EROTICO?!? T.H.
BE'?! SONO UN UOMO, NO?
UHN
UHN
UHN
AH
E' LOGICO CHE MI PIACCIANO QUESTE COSE, NON TROVI?
SE LO DICI TU...
BENE... FASE 1... OK!
SEMBRA CHE TOSHIO VOGLIA DARSI ALL'AEROBICA, SAI?
COS'?!
CHE TENERO ECCO PERCHE' E' SEMPRE ATTACCATO ALLA TV!
NO NO NO NO NO!
?
NON E' COSI' CHE DOVEVA ANDARE!

BAH,
"FASE Z."
"VAI IN GIRO MEZZO NUDO! FAI VEDERE LORO CHE SEI UN UOMO E CHE NON TI VERGOGNI!"
UH? NE STA ARRIVANDO UNA! E' L'OCCASIONE GIUSTA!
NON IMPORTA CHI SIA...
...APRO LA PORTA DI COLPO E... CHI C'E' C'E'!
HITOMI! FACCIO IO IL BAGNO PER PRIMA!
Z/Z

BAH,
"FASE Z."
"VAI IN GIRO MEZZO NUDO! FAI VEDERE LORO CHE SEI UN UOMO E CHE NON TI VERGOGNI!"
UH? NE STA ARRIVANDO UNA! E' L'OCCASIONE GIUSTA!
NON IMPORTA CHI SIA...
...APRO LA PORTA DI COLPO E... CHI C'E' C'E'!
HITOMI! FACCIO IO IL BAGNO PER PRIMA!
Z/Z

ZI IP
E ADESSO COME FACCIO ?
LEI NON SA CHE IO SONO QUI
POTREI FARLO, MA... MA... RUIE COSI'... COSI'...
E'COSI', SEXY! PER LA MISERIA! PROPRIO ADESSO MI DEVE SUCCEDERE...
N-NON POSSO MOSTRARMI COSI' !

ZI IP
E ADESSO COME FACCIO ?
LEI NON SA CHE IO SONO QUI
POTREI FARLO, MA... MA... RUIE COSI'... COSI'...
E'COSI', SEXY! PER LA MISERIA! PROPRIO ADESSO MI DEVE SUCCEDERE...
N-NON POSSO MOSTRARMI COSI' !

RUI, TI VOGLIONO AL TELEFONO!
UH? ARRIVO SUBITO! FAI ATTENDERE...
BE', ALMENO MI CALMERO' UN PO' COSI' POTRO' USCIRE DALLA VASCA TRANQUILLAMENTE!
.....
CHE CALDO...
SONO UN UOMO! DEVO RESISTERE!
DEVO RESTARE QUI E VEDERE LE SUE REAZIONI!

RUI, TI VOGLIONO AL TELEFONO!
UH? ARRIVO SUBITO! FAI ATTENDERE...
BE', ALMENO MI CALMERO' UN PO' COSI' POTRO' USCIRE DALLA VASCA TRANQUILLAMENTE!
.....
CHE CALDO...
SONO UN UOMO! DEVO RESISTERE!
DEVO RESTARE QUI E VEDERE LE SUE REAZIONI!

ACCIDENTI! QUANTO TEMPO SONO STATA AL TELEFONO?
MI E' VENUTO UN FREDDO...
...HF...
IO INVECE STO BOLLENDO!!
SEMBRA UNA MEDUSA! T.H.
...HF...
GLOUP
...HF...
E' GIUNTO IL MOMENTO!
CI VUOLE PROPRIO UN BEL BAGNO CALDO!
UUNNGH!
POICHE'

ACCIDENTI! QUANTO TEMPO SONO STATA AL TELEFONO?
MI E' VENUTO UN FREDDO...
...HF...
IO INVECE STO BOLLENDO!!
SEMBRA UNA MEDUSA! T.H.
...HF...
GLOUP
...HF...
E' GIUNTO IL MOMENTO!
CI VUOLE PROPRIO UN BEL BAGNO CALDO!
UUNNGH!
POICHE'

MA COSA...
EHI!
GLO GLO GLO
TO-SHIO !!
SEI PRO-PRIO UN INCO-SCIEN TE !
SANTO CIELO... STARE IN AC-QUA FINO A SVENIRE ! SE NON ENTRAVA RUI...
.....

MA COSA...
EHI!
GLO GLO GLO
TO-SHIO !!
SEI PRO-PRIO UN INCO-SCIEN TE !
SANTO CIELO... STARE IN AC-QUA FINO A SVENIRE ! SE NON ENTRAVA RUI...
.....

MA LO SAI CHE AVRESTI POTUTO AFFOGARE?
... ADESSO STAI ESAGERANDO, PERO'!
COME MI SENTO RIDICOLO... CERTO PERO' CHE...
MI AVRA' VISTO! ORA SA CHE SONO UN UOMO!
SEI PROPRIO UN BAMBINONE!
BAMBINONE?!
CHOK
CHE TI PRENDE, TOSHIO?
...MI GUARDI COME... COME...

MA LO SAI CHE AVRESTI POTUTO AFFOGARE?
... ADESSO STAI ESAGERANDO, PERO'!
COME MI SENTO RIDICOLO... CERTO PERO' CHE...
MI AVRA' VISTO! ORA SA CHE SONO UN UOMO!
SEI PROPRIO UN BAMBINONE!
BAMBINONE?!
CHOK
CHE TI PRENDE, TOSHIO?
...MI GUARDI COME... COME...

... COME UN UOMO CHE GUARDA UNA DONNA? E' QUESTO CHE VUOI DIRE?
TOSHIO...
"FASE NUMERO 3!"
PROCEDI SECONDO IL TUO ISTINTO MASCHILE!!"
IO SONO UN UOMO, HITOMI!
TOSHIO! COSA STAI FACENDO?

... COME UN UOMO CHE GUARDA UNA DONNA? E' QUESTO CHE VUOI DIRE?
TOSHIO...
"FASE NUMERO 3!"
PROCEDI SECONDO IL TUO ISTINTO MASCHILE!!"
IO SONO UN UOMO, HITOMI!
TOSHIO! COSA STAI FACENDO?

STO FACENDO QUELLO CHE QUALUNQUE UOMO FAREBBE!
IO SONO UN UOMO LO VUOI CAPIRE?!?
MI FAI MALE! LASCIAMI, TI PREGO!
LE...TUE PAROLE... SONO COSI' DELICATE... COSI' FEMMINILI...
HANF
HANF
HANF
BASTA! SMETTILA! SEI IMPAZZITO?!
HANF
HUF
HAH
TOSHIO!
V-VA BENE... BASTA... PER OGGI PUO' BASTARE COSI'...
MA SOLO PERCHE' SONO UN DETECTIVE DI POLIZIA...
... MI HAI FATTO MALE...
SPERO DI AVERTI CONVINTO, ORA... ORA SAI CHI SONO!
HANF
HANF
HANF
MAH?

STO FACENDO QUELLO CHE QUALUNQUE UOMO FAREBBE!
IO SONO UN UOMO LO VUOI CAPIRE?!?
MI FAI MALE! LASCIAMI, TI PREGO!
LE...TUE PAROLE... SONO COSI' DELICATE... COSI' FEMMINILI...
HANF
HANF
HANF
BASTA! SMETTILA! SEI IMPAZZITO?!
HANF
HUF
HAH
TOSHIO!
V-VA BENE... BASTA... PER OGGI PUO' BASTARE COSI'...
MA SOLO PERCHE' SONO UN DETECTIVE DI POLIZIA...
... MI HAI FATTO MALE...
SPERO DI AVERTI CONVINTO, ORA... ORA SAI CHI SONO!
HANF
HANF
HANF
MAH?

HITOMI, COSA SUCCEDE? TI HO SENTITA URLARE!
TOSHIO! COSA TI SUCCEDE? HAI IL SANGUE AL NASO!
NON LO RIESCO A CAPIRE... OGGI E' VERAMENTE STRANO!
MMGHL IL BIO DASO...
SAPEVO BENISSIMO CHE NON CE L'AVREB FATTA...
...FIN DAL-L'INI-ZIO!
NO! UNGH
POTCH

COPYRIGHT BY TSUKASA HOJO AND JUMP COMICS.

FINE

HITOMI, COSA SUCCEDE? TI HO SENTITA URLARE!
TOSHIO! COSA TI SUCCEDE? HAI IL SANGUE AL NASO!
NON LO RIESCO A CAPIRE... OGGI E' VERAMENTE STRANO!
MMGHL IL BIO DASO...
SAPEVO BENISSIMO CHE NON CE L'AVREB FATTA...
...FIN DAL-L'INI-ZIO!
NO! UNGH
POTCH

COPYRIGHT BY TSUKASA HOJO AND JUMP COMICS.

FINE

MANGAZINE e Sienna

PRESENTANO

# NIPPON NIGHT

**UN ANGOLO DI GIAPPONE A DUE PASSI DA CASA**

il 28 febbraio in via Camatta 16, Modena

# FUMO DI CHINA

E' uscito recentemente il nuovo Fumo di China, rivista di informazione sul fumetto. Il primo numero presenta, oltre alle recensioni di fumetti provenienti da tutto il mondo, anche un articolo dedicato a Osamu Tezuka e le "news" dal Giappone curate dallo staff di Mangazine.

A&D

**Distributore ufficiale di Mangazine**

**ALESSANDRO DISTRIBUZIONI s.r.l.**
**Via del Borgo S. Pietro 140/abc**
**40126 bologna Italy**
**Tel. 051/240168 - Fax 051/251282**

# POSTA

**MANGAZINE**
**via Pontevecchio 48**
**40139 Bologna**

"Non sono solo! Questa è la prima frase che mi è venuta in mente quando ho visto la vostra rivista da Alessandro Distribuzioni a Bologna. Inutile dire che l'ho letteralmente divorata, piacevolmente sorpreso sia dallo sfoggio di cultura, sia dalla maturità con cui sono stati trattati i vari temi. Era ora che ci fosse qualcuno che parlasse dei fumetti e dei cartoni animati giapponesi senza relegarli istantaneamente nella categoria 'intrattenimenti infantili'. E' vero: pregiudizi di ogni tipo hanno sempre tappato gli occhi al grande pubblico al riguardo dei cartoons nipponici, e questo aldilà di certe ingenuità e situazioni incredibili, riscontrabili soprattutto nei soggetti e nelle sceneggiature della 'prima ondata'. Non si capisce come mai si debba giudicare un'opera non dal contenuto, ma dal modo in cui essa viene presentata: sicuramente la medesima storia presentata come film con attori in carne e ossa e come cartone animato, verrebbe interpretata (e quel che è peggio catalogata) in maniere del tutto differenti. Eppure le potenzialità espressive del disegno animato sono enormi, molto ma molto superiori a quelle cinematografiche, basti pensare all'eliminazione dei vincoli che ti dà una telecamera, e i cambi velocissimi di prospettiva e angolazione presenti in serie di altissimo livello tecnico come **Lamù**, ne sono un valido esempio. Non sono così rimasto sorpreso dal sapere di continue censure sulle reti italiane al proposito. Anzi, mi meraviglio che una serie come **Ken il guerriero** (magnifica!) sia arrivata in fondo! Possibile che non si riesca a capire che i cartoni animati non sono esclusivamente per bambini? E' impressionante vedere come sono stati trasformati certi serial per adattarli ai gusti dei bambini (o dovrei dire dei genitori?) occidentali; alcuni, fra l'altro, sono già stati scremati da passaggi negli USA, dove ci sono commissioni censorie ancora più bigotte delle nostre, capaci di eliminare un litigio perché (secondo loro) invita alla violenza. Prego ardentemente che in futuro

MANGAZINE e Sienna

PRESENTANO

# NIPPON NIGHT

**UN ANGOLO DI GIAPPONE A DUE PASSI DA CASA**

il 28 febbraio in via Camatta 16, Modena

# FUMO DI CHINA

E' uscito recentemente il nuovo Fumo di China, rivista di informazione sul fumetto. Il primo numero presenta, oltre alle recensioni di fumetti provenienti da tutto il mondo, anche un articolo dedicato a Osamu Tezuka e le "news" dal Giappone curate dallo staff di Mangazine.

A&D

**Distributore ufficiale di Mangazine**

**ALESSANDRO DISTRIBUZIONI s.r.l.**
**Via del Borgo S. Pietro 140/abc**
**40126 bologna Italy**
**Tel. 051/240168 - Fax 051/251282**

# POSTA

**MANGAZINE**
**via Pontevecchio 48**
**40139 Bologna**

"Non sono solo! Questa è la prima frase che mi è venuta in mente quando ho visto la vostra rivista da Alessandro Distribuzioni a Bologna. Inutile dire che l'ho letteralmente divorata, piacevolmente sorpreso sia dallo sfoggio di cultura, sia dalla maturità con cui sono stati trattati i vari temi. Era ora che ci fosse qualcuno che parlasse dei fumetti e dei cartoni animati giapponesi senza relegarli istantaneamente nella categoria 'intrattenimenti infantili'. E' vero: pregiudizi di ogni tipo hanno sempre tappato gli occhi al grande pubblico al riguardo dei cartoons nipponici, e questo aldilà di certe ingenuità e situazioni incredibili, riscontrabili soprattutto nei soggetti e nelle sceneggiature della 'prima ondata'. Non si capisce come mai si debba giudicare un'opera non dal contenuto, ma dal modo in cui essa viene presentata: sicuramente la medesima storia presentata come film con attori in carne e ossa e come cartone animato, verrebbe interpretata (e quel che è peggio catalogata) in maniere del tutto differenti. Eppure le potenzialità espressive del disegno animato sono enormi, molto ma molto superiori a quelle cinematografiche, basti pensare all'eliminazione dei vincoli che ti dà una telecamera, e i cambi velocissimi di prospettiva e angolazione presenti in serie di altissimo livello tecnico come **Lamù**, ne sono un valido esempio. Non sono così rimasto sorpreso dal sapere di continue censure sulle reti italiane al proposito. Anzi, mi meraviglio che una serie come **Ken il guerriero** (magnifica!) sia arrivata in fondo! Possibile che non si riesca a capire che i cartoni animati non sono esclusivamente per bambini? E' impressionante vedere come sono stati trasformati certi serial per adattarli ai gusti dei bambini (o dovrei dire dei genitori?) occidentali; alcuni, fra l'altro, sono già stati scremati da passaggi negli USA, dove ci sono commissioni censorie ancora più bigotte delle nostre, capaci di eliminare un litigio perché (secondo loro) invita alla violenza. Prego ardentemente che in futuro

**Goku e Ryo Saeba**

possiate fare qualcosa per pubblicare fumetti giapponesi qui da noi, almeno ad uso e consumo di noi appassionati. Purtroppo (e chi ha dato un occhio attento a **Cat's Eye** se ne è accorto) ci sono problemi non indifferenti di lettering (i giapponesi scrivono dall'alto in basso... ma non c'è bisogno che ve lo dica io!) per non parlare della conversione dei rumori! Il problema, forse, potrebbe essere aggirato pubblicando le versioni già 'occidentalizzate' da alcune case editrici USA... ma non so se insorgano altre complicazioni. Darei non so cosa per avere la storia originale del **Gundam**! Sperem... Beh, mi sono dilungato anche troppo... vi saluto augurandovi buon lavoro e 'lunga vita e prosperità'."

**A. Del Mastio, Firenze**

*Innanzi tutto grazie per i complimenti che ci spronano a continuare e che ci gratificano per il lavoro che facciamo; riguardo ai pregiudizi sul target degli appassionati, devi sapere che già dai primi dati di cui disponiamo, grazie al referendum, è possibile notare una netta maggioranza di lettori fra i 20 e i 30 anni. Siete in molti a chiederci di pubblicare fumetti già editi da altre case editrici (Viz, Eclipse, Fabbri...), ma questo è purtroppo impossibile, in quanto i diritti per l'Italia e spesso per l'Europa sono già stati da esse acquistati. Contiamo comunque di proporvi sempre episodi di serie primarie a titolo dimostrativo (non chiedeteci intere serie!) per presentare al pubblico italiano e agli editori il potenziale del manga.*

" Grandissima redazione, che colpo è stato imbattermi nella vostra rivista! Quanti anni saranno passati da quando uscì, in quel freddo dicembre, quel numero di Eureka! dedicato ai comics made in Japan? E ancor di più, quanti ne saranno passati da quando la RAI mandò in onda per la prima volta le avventure della piccola montanara **Heidi** o le guerre stellari di **Atlas Ufo Robot**? Sì, data la mia età (19 anni), posso vantarmi di essere un 'figlio dell'invasione', di quell'invasione di cui si sentì tanto parlare, di quell'invasione tanto criticata da psicologi, sociologi e soprattutto dai genitori, senza che noi ne capissimo veramente il perché. Dopo aver fatto vere e proprie indigestioni di questi cartoni animati (che meraviglia, ricordo ancora quei lungometraggi visti più volte nelle sale cinematografiche dove tutti i robot che conoscevamo individualmente si riunivano per fronteggiare il comune nemico, sia che esso fosse un mostro nato dall'inquinamento del mare, sia che fosse una razza aliena che cercava di impossessarsi del nostro pianeta) il mio interesse si era un po'affievolito a causa soprattutto delle scelte delle televisioni (soprattutto private). Non più quindi eroi spaziali, ma serial lacrimosi e appiccicosi, non più esseri alieni, ma bambini dallo spiccato senso sportivo che, a giudicare da come giocano a calcio, sono loro i veri extraterrestri. Insomma, le guerre spaziali hanno ceduto il posto a un'infinità di streghette buone, di orfanelle sfruttate e sfrattate, di maghi del calcio e dell'automobilismo e chi più ne ha... Comunque quel numero monografico della grande rivista Eureka! è stato per me come uno sparo nel buio: ho cominciato a conoscere meglio il grande mondo del manga e ho imparato ad apprezzarlo meglio. I miei nuovi beniamini sono diventati **Golgo 13**, che ho letto e riletto in quell'unica avventura pubblicata in Italia (sempre su Eureka!), **Lady Oscar**, che avevo profondamente odiato nella versione animata, ma della quale mi sono innamorato nella versione a fumetti dei Fratelli Fabbri. E che dire di quella meravigliosa storia di **Black Jack** vista in quell'inserto della pluricitata Eureka! ? Purtroppo però la produzione giapponese pubblicata in Italia è limitatissima. La settimana scorsa, entrando nel negozio specializzato che frequento assiduamente, ho notato subito il vostro **MANGAZINE** e, inutile dirlo, l'ho subito acquistato. La veste grafica è molto bella, soprattutto la copertina che è fantastica. Come ho già scritto sul referendum, il difetto maggiore della rivista è la superficialità, ma non voglio essere troppo pignolo. Spero che in futuro aumenterete il numero delle pagine, farete servizi più approfonditi e pubblicherete più fumetti. Sarò sempre con voi!!"

**L.Boserghi**

*Speriamo di aver decifrato al meglio il tuo nome e siamo perfettamente d'accordo con quello che dici, ma forse sei stato un po' troppo severo con le soap opera e le serie sportive; non si può mettere sullo stesso piano generi così differenti -molti dei nostri lettori sono, ad esempio, accaniti fan del genere "maghette"-.*

*Rispondiamo infine a Massimo Setti di Poggio Rusco (MN), che ci chiede di pubblicare il seguito di **Candy** e di **Great Mazinger**; questo è però impossibile, sia per i già citati motivi, sia perché non esiste un seguito originale. Nel caso di Candy, la Fabbri ha pubblicato interamente la storia e lo staff di IF (un' equipe di disegnatori italiani), che già ne curava l'adattamento e i colori, ha realizzato un ipotetico seguito. Le immagini delle pagine 15 e 34 del primo numero di **MANGAZINE**, che tu giudichi troppo scabrose, sono in realtà l'unico mezzo in nostro possesso per denunciare gli eccessivi tagli apportati alle serie animate; speriamo comunque che continui a seguirci e che tu, un giorno, possa condividere le nostre idee.*

VEDI, ALF... BRIAN HA BISOGNO DI LEGGENDE CREATE SULLA TERRA...
BEH, POSSIAMO CAMBIARE I NOMI, I DIALOGHI, LA STORIA, COME FA LA TV CON I CARTONI GIAPPONESI!

Da **Alf** n° 4, edito dalla Play Press. Il peloso melmacciano la sa lunga...

**Goku e Ryo Saeba**

possiate fare qualcosa per pubblicare fumetti giapponesi qui da noi, almeno ad uso e consumo di noi appassionati. Purtroppo (e chi ha dato un occhio attento a **Cat's Eye** se ne è accorto) ci sono problemi non indifferenti di lettering (i giapponesi scrivono dall'alto in basso... ma non c'è bisogno che ve lo dica io!) per non parlare della conversione dei rumori! Il problema, forse, potrebbe essere aggirato pubblicando le versioni già 'occidentalizzate' da alcune case editrici USA... ma non so se insorgano altre complicazioni. Darei non so cosa per avere la storia originale del **Gundam**! Sperem... Beh, mi sono dilungato anche troppo... vi saluto augurandovi buon lavoro e 'lunga vita e prosperità'."

**A. Del Mastio, Firenze**

*Innanzi tutto grazie per i complimenti che ci spronano a continuare e che ci gratificano per il lavoro che facciamo; riguardo ai pregiudizi sul target degli appassionati, devi sapere che già dai primi dati di cui disponiamo, grazie al referendum, è possibile notare una netta maggioranza di lettori fra i 20 e i 30 anni. Siete in molti a chiederci di pubblicare fumetti già editi da altre case editrici (Viz, Eclipse, Fabbri...), ma questo è purtroppo impossibile, in quanto i diritti per l'Italia e spesso per l'Europa sono già stati da esse acquistati. Contiamo comunque di proporvi sempre episodi di serie primarie a titolo dimostrativo (non chiedeteci intere serie!) per presentare al pubblico italiano e agli editori il potenziale del manga.*

" Grandissima redazione, che colpo è stato imbattermi nella vostra rivista! Quanti anni saranno passati da quando uscì, in quel freddo dicembre, quel numero di Eureka! dedicato ai comics made in Japan? E ancor di più, quanti ne saranno passati da quando la RAI mandò in onda per la prima volta le avventure della piccola montanara **Heidi** o le guerre stellari di **Atlas Ufo Robot**? Sì, data la mia età (19 anni), posso vantarmi di essere un 'figlio dell'invasione', di quell'invasione di cui si sentì tanto parlare, di quell'invasione tanto criticata da psicologi, sociologi e soprattutto dai genitori, senza che noi ne capissimo veramente il perché. Dopo aver fatto vere e proprie indigestioni di questi cartoni animati (che meraviglia, ricordo ancora quei lungometraggi visti più volte nelle sale cinematografiche dove tutti i robot che conoscevamo individualmente si riunivano per fronteggiare il comune nemico, sia che esso fosse un mostro nato dall'inquinamento del mare, sia che fosse una razza aliena che cercava di impossessarsi del nostro pianeta) il mio interesse si era un po'affievolito a causa soprattutto delle scelte delle televisioni (soprattutto private). Non più quindi eroi spaziali, ma serial lacrimosi e appiccicosi, non più esseri alieni, ma bambini dallo spiccato senso sportivo che, a giudicare da come giocano a calcio, sono loro i veri extraterrestri. Insomma, le guerre spaziali hanno ceduto il posto a un'infinità di streghette buone, di orfanelle sfruttate e sfrattate, di maghi del calcio e dell'automobilismo e chi più ne ha... Comunque quel numero monografico della grande rivista Eureka! è stato per me come uno sparo nel buio: ho cominciato a conoscere meglio il grande mondo del manga e ho imparato ad apprezzarlo meglio. I miei nuovi beniamini sono diventati **Golgo 13**, che ho letto e riletto in quell'unica avventura pubblicata in Italia (sempre su Eureka!), **Lady Oscar**, che avevo profondamente odiato nella versione animata, ma della quale mi sono innamorato nella versione a fumetti dei Fratelli Fabbri. E che dire di quella meravigliosa storia di **Black Jack** vista in quell'inserto della pluricitata Eureka! ? Purtroppo però la produzione giapponese pubblicata in Italia è limitatissima. La settimana scorsa, entrando nel negozio specializzato che frequento assiduamente, ho notato subito il vostro **MANGAZINE** e, inutile dirlo, l'ho subito acquistato. La veste grafica è molto bella, soprattutto la copertina che è fantastica. Come ho già scritto sul referendum, il difetto maggiore della rivista è la superficialità, ma non voglio essere troppo pignolo. Spero che in futuro aumenterete il numero delle pagine, farete servizi più approfonditi e pubblicherete più fumetti. Sarò sempre con voi!!"

**L.Boserghi**

*Speriamo di aver decifrato al meglio il tuo nome e siamo perfettamente d'accordo con quello che dici, ma forse sei stato un po' troppo severo con le soap opera e le serie sportive; non si può mettere sullo stesso piano generi così differenti -molti dei nostri lettori sono, ad esempio, accaniti fan del genere "maghette"-.*

*Rispondiamo infine a Massimo Setti di Poggio Rusco (MN), che ci chiede di pubblicare il seguito di **Candy** e di **Great Mazinger**; questo è però impossibile, sia per i già citati motivi, sia perché non esiste un seguito originale. Nel caso di Candy, la Fabbri ha pubblicato interamente la storia e lo staff di IF (un' equipe di disegnatori italiani), che già ne curava l'adattamento e i colori, ha realizzato un ipotetico seguito. Le immagini delle pagine 15 e 34 del primo numero di **MANGAZINE**, che tu giudichi troppo scabrose, sono in realtà l'unico mezzo in nostro possesso per denunciare gli eccessivi tagli apportati alle serie animate; speriamo comunque che continui a seguirci e che tu, un giorno, possa condividere le nostre idee.*

VEDI, ALF... BRIAN HA BISOGNO DI LEGGENDE CREATE SULLA TERRA...
BEH, POSSIAMO CAMBIARE I NOMI, I DIALOGHI, LA STORIA, COME FA LA TV CON I CARTONI GIAPPONESI!

Da **Alf** n° 4, edito dalla Play Press. Il peloso melmacciano la sa lunga...

Stampa: Tip. GRAFICHE SB - 1990 - Toscanella - Tel. (0542) 672770

Stampa: Tip. GRAFICHE SB - 1990 - Toscanella - Tel. (0542) 672770